Speciali: Genio Ardente (visita a Treasure), Creative Lovers (innovazione in Capcom), Attraverso Lo Specchio (ricordando Looking Glass) **Recensioni:** ShellShock, Silent Hill 4, Gradius V, Second Sight, The Chronicles of Riddick **Anteprime:** Splinter Cell 3, Metroid Prime Echoes, Tekken 5, Dragon Age, KOTOR II, NFSU2 **Retro:** La Storia di IK+

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento

Numero 009 | settembre/ottobre 2004 | €6.00

DOOM 3
Visita all'inferno.

WINNING ELEVEN 8
Sempre più perfetto.

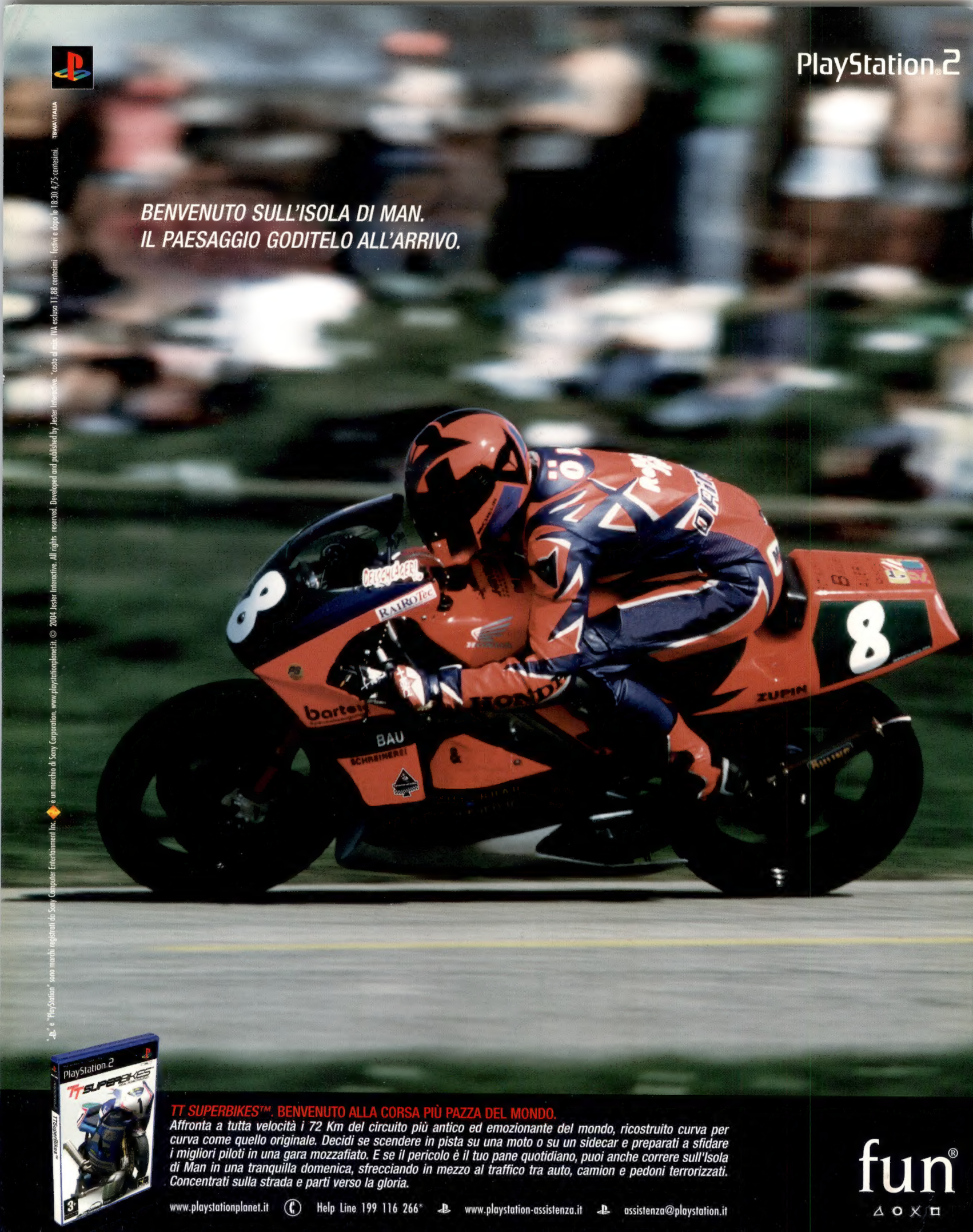
GRADIUS V
Un classico reinventato.

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Per le strade di *Los Santos* e *San Fierro*. Sognando *Las Venturas*.

PlayStation.2

BENVENUTO SULL'ISOLA DI MAN.
IL PAESAGGIO GODITELO ALL'ARRIVO.



"PS" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. www.playstationplanet.it. © 2004 Jester Interactive. All rights reserved. Developed and published by Jester Interactive. *costo al min. IVA esclusa 11,88 centesimi festivi e dopo le 18:30 4,75 centesimi. TRWA/ITALIA

TT SUPERBIKES™. BENVENUTO ALLA CORSA PIÙ PAZZA DEL MONDO.

Affronta a tutta velocità i 72 Km del circuito più antico ed emozionante del mondo, ricostruito curva per curva come quello originale. Decidi se scendere in pista su una moto o su un sidecar e preparati a sfidare i migliori piloti in una gara mozzafiato. E se il pericolo è il tuo pane quotidiano, puoi anche correre sull'Isola di Man in una tranquilla domenica, sfrecciando in mezzo al traffico tra auto, camion e pedoni terrorizzati. Concentrati sulla strada e parti verso la gloria.

www.playstationplanet.it © Help Line 199 116 266* www.playstation-assistenza.it assistenza@playstation.it

fun®

editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

Dodici mesi fa, la rivista che non c'era ha intrapreso un lungo percorso ellittico attorno alle Terra. Pensateci un attimo. In questo momento siete esattamente nello stesso punto del sistema solare in cui vi trovavate quando avete acquistato il primo numero di **Videogiochi**. Non è fantastico? Di più. Non è fantascientifico?

Ma un videogiocatore di queste cose se ne frega. Lui è abituato ad attraversare le galassie a velocità iperspaziali, a saltare da un mondo all'altro come sulle frecce di *Dance Dance Revolution*, a costruire interi pianeti facendo rotolare una palla pigliatutto su una puntina da disegno. E poi un'altra. E poi un'altra...

È forse per questo che la serie *Grand Theft Auto* ha così tanto successo. Perché il giocatore (o forse sarebbe meglio dire l'intera umanità) non vuole l'universo. Vuole libertà. O una sua percezione. È più interessante comandare un sofisticato incrociatore intergalattico in una battaglia ai confini dell'universo conosciuto o rubare una macchina normale, attraversare un ponte normale (ad una velocità anormale), salire all'ultimo piano di un normale autosilo e da lì saltare in un fiume normale? Quindi nuotare verso una riva normale, prendere a normali cazzotti dei normali bagnanti, salire su un normale helipad e sedersi ai comandi di un normale elicottero e da lì volare verso un tramonto normalmentre magnifico? Quanto è esaltante tutto questo? E perché lo è?

"Reali o immaginarie, sono le città i nuovi centri di attrazione, lo spazio di gioco definitivo", dice Steven Poole (p.018). Vero, ma non hai bisogno di solcarle appeso ad una ragnatela per notarlo. Ti basta essere quello che sei sempre stato. Un bug. O un criminale. Comunque una mina vagante dentro l'ordine delle cose. Trasgredire le regole. Libertà senza il rispetto dell'altrui diritto. È questo il segreto del successo.

Ed è per questo motivo che *GTA*, per quanto realistico, non potrà mai essere così realistico. Non si tratta di imporre delle regole, ma di quali regole imporre. Perché le regole sono necessarie, ma non sono necessariamente un 'limite'. La regola è che non ci sono regole. Rockstar North non ha trascorso gli ultimi due anni lavorando sull'implementazione di un sistema giuridico in *San Andreas*, ma ha concepito nuove modalità per arrecare danno e dolore, nuovi veicoli di espressione del proprio 'talento criminale'. O meglio, della propria volontà di trasgredire. O meglio ancora, di fare tutto (o almeno una parte) quello che la vita reale impedisce di fare. E per riuscirci non hai bisogno di importunare l'universo.

E allora cosa accadrà fra altri dodici mesi? Ti ritroverai ancora una volta qui, su questa palla di acqua e terra, in questo preciso punto dell'ellittica. A sfogliare **Videogiochi** magari, ma certamente avrai viaggiato stando fermo. Magia del videogioco. Magia di *GTA*.

Speciali

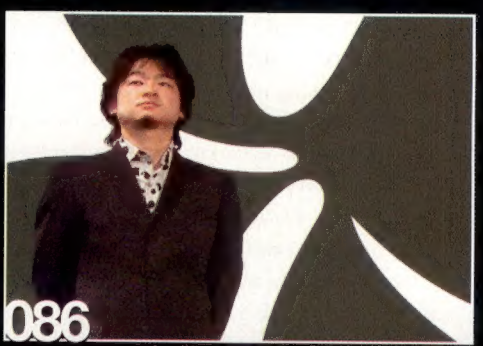
040 Anteprime speciali
Grand Theft Auto: San Andreas, *Metroid Prime: Echoes*, *Tekken 5*, *KOTOR II: The Sith Lords*, *Tribes: Vengeance*, *Stolen*... Luce su alcuni dei progetti più interessanti dei prossimi mesi

072 Capcom e il re dello stile
Keiji Inafune parla di *Onimusha*, *Resident Evil* e *Shadow Of Rome*. Ma soprattutto del perché le camicie hawaiane siano meglio di giacca e cravatta

078 Genio ardente
I titoli Treasure sono colorati, innovativi e adorati dagli hardcore gamer. È tempo di approfondire la conoscenza dei creatori di *Ikaruga*

086 Creative lovers
L'etichetta satellite di Capcom, Clover Studio, fa dell'innovazione il suo manifesto. Intervista al capo dello studio Atsushi Inaba e un'occhiata al promettente *Okami*

092 Attraverso lo specchio
Biografia di uno studio leggendario, responsabile di classici PC come *Thief* e *System Shock*



Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

Roger Parry chairman
Greg Ingham chief executive
John Bowman finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

future games
Il meglio per i videogiocatori

Bath Londra **Milano** New York
Parigi San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Alberto Falchi, Bruno Fraschini, Alessandro Galli, Ugo Laviano, Roberto Magistretti, Max Marino, Goffredo Marocchi, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Riccardo Rossi, Massimo Rovatti, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Simone Soletta, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 10,00
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futuremediaitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

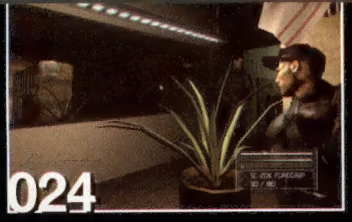
Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.

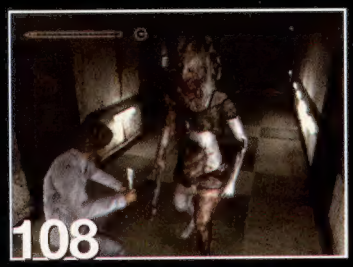
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futuremediaitaly.it
Web www.gamesradar.it

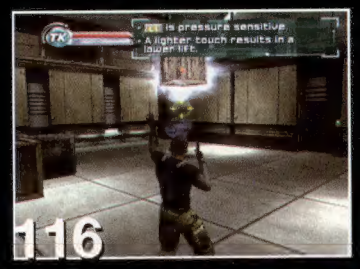
Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Dino Bortolossi produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited.

Tutti i diritti di riproduzione sono







sommario settembre ottobre

il numero del compleanno

Rubriche

006 **Prima Pagina**
EA si appropria anche di Criterion

010 **Mobile Gaming**
Tom Clancy approda sul cellulare

011 **Flash Gaming**
Giochi gratis? Da questa parte

012 **Outer Worlds**
Atlanteq, Tamaboy e gli scacchi erotici

016 **Mattscape**
Parole, parole, parole

017 **RedEye**
Diffondere la parola

018 **Trigger Happy**
Scalare pareti per rivendicare le strade

019 **Biffovision**
La storia di due Davide

020 **AV Out**
La fine della comunicazione così come la conosciamo

021 **Parental Advisory**
Il gioco Totale Globale Spaziale

134 **La storia di...**
Il seminale *IK+* di Archer Maclean

138 **Chronicles**
Gradius: metti il progressive nello shoot'em up

140 **Forum**
L'opinione dei lettori

144 **Sul prossimo numero**
Sempre più Evolved?

Anteprime

024 Splinter Cell: Chaos Theory (PC, Xbox)
026 Pariah (PC, Xbox, PS2)
028 Dragon Age (PC)
030 Kingdom Under Fire: The Crusaders (Xbox)
032 Blood Will Tell (PS2)
034 Hayarigami (PS2)
Pro Tournament 2 (PS2)
035 Armored Core Formula Front (PS2, PSP)
035 Armored Core Nine Breaker (PS2)
036 Stella Deus (PS2)
037 Oddworld Stranger (Xbox, PS2)
038 Need For Speed Underground 2 (PC, PS2, Xbox, GC)
040 GTA: San Andreas (PS2)
046 Metroid Prime 2: Echoes (GC)
052 Tekken 5 (PS2, Coin-op)
058 KOTOR II: The Sith Lords (PC, Xbox)
062 Tribes: Vengeance (PC)
068 Stolen (PC, PS2, Xbox)

Recensioni

100 Doom 3 (PC)
102 Winning Eleven 8 (PS2)
104 Full Spectrum Warrior (Xbox)
106 Burnout 3: Takedown (PS2, Xbox)
108 Silent Hill 4: The Room (PS2, Xbox, PC)
110 Gradius V (PS2)
112 Ground Control II: Operation Exodus (PC)
114 Second Sight (GC, PS2, Xbox)
116 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (PS2, Xbox)
118 Sudeki (Xbox)
120 Metal Slug 3 (PS2, Xbox)
122 ShellShock: Nam '67 (PC, PS2, Xbox)
124 The Chronicles of Riddick (Xbox)
126 Spider-Man 2 (PC, PS2, Xbox, GC)
128 Vib Ripple (PS2)
129 Espgaluda (PS2)
131 Mashed (PC, PS2, Xbox)
132 Animal Crossing (GC)
133 Viewtiful Joe (PS2)

riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futuremediaitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futuremediaitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

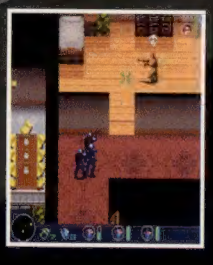
GSM

Copertura nazionale TIM (giugno 2004) - GSM: 94.6% territorio, 99.8% popolazione.

IL TUO TELEFONINO SALVERA' IL MONDO.

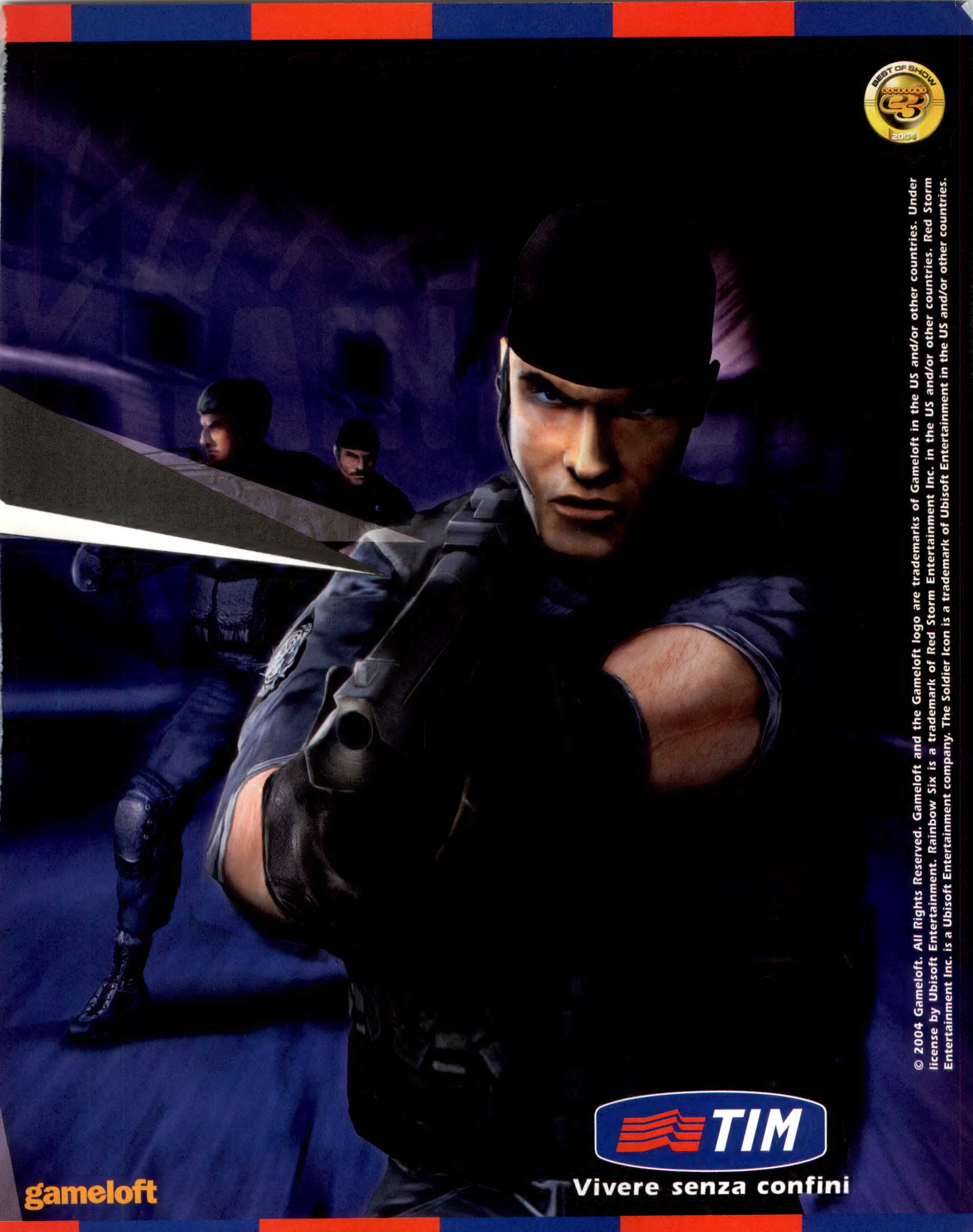
TORNA IL REPARTO DI CONTRO-TERRORISMO VIRTUALE PIU' FAMOSO DEL MONDO CON UN GIOCO AL CARDIOPALMA. SIAMO NEL 2007 E TU SEI DING CHAVEZ ALLA GUIDA DEL TUO RAINBOW TEAM CHE DOVRA' AFFRONTARE DIVERSE MISSIONI IN UN MONDO IN PROCINTO DI SPROFONDARE IN UNA GUERRA GLOBALE. C'E' UN EMBARGO SUL PETROLIO DEGLI USA E GLI ATTACCHI TERRORISTICI CONTRO GLI AMERICANI SONO DIVENUTI MICIDIALI. IN QUESTO NUOVO EPISODIO, MAI COSI' ATTUALE, DOVRAI PROTEGGERE IL VENEZUELA, L'ULTIMA "RISERVA" DI PETROLIO PER GLI USA. IL TUO COMPITO E' SALVARE IL MONDO. SEBBENE TU DISPONGA DEGLI UOMINI PIU' ADDESTRATI E DEL MIGLIOR EQUIPAGGIAMENTO, PER PORTARE A TERMINE LA TUA MISSIONE DOVRAI MANTENERE I NERVI BEN SALDI, PERCHE' LA FINZIONE NON E' MAI STATA COSI' VERA.

ARRIVA RAINBOW SIX 3 SUL TUO TELEFONINO.



Vai con il tuo telefonino sul Wap di TIM, seleziona "Videogame", quindi entra in "Best Game" e scegli "Rainbow six 3", poi segui le istruzioni per il download. Oppure manda un SMS gratuito al 44123 con il testo VIDEOGAME. Riceverai un SMS che ti collegherà direttamente alla pagina WAP dei Videogame; una volta visualizzata seleziona "Best Game" e scarica il tuo gioco!
Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM vai su www.tim.it o chiama il 119.

informazione pubblicitaria



© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. The Soldier Icon is a trademark of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

Electronic Arts contro il resto del mondo

Con l'acquisizione di Criterion, il colosso americano non è più solo la software house numero uno al mondo, ma è diventato più grande dell'industria tutta. Cosa sta succedendo?

David Lau-Kee ha tutte le ragioni di sorridere: l'accordo con EA avrà senza dubbio riscontri positivi sul suo stipendio come CEO di Criterion

In un certo senso, è difficile comprendere l'importanza dell'acquisizione dello sviluppatore e produttore di middleware Criterion da parte di Electronic Arts. Il titolo 'Grande publisher compra studio associato' non suona certo come un evento eccezionale, ma questo caso è diverso. E non solo perché *Burnout 3*, in uscita in queste settimane, è una della grandi promesse di Electronic Arts per la stagione autunnale. L'importanza dell'acquisizione è legata infatti al RenderWare, il celebre pacchetto di tool di sviluppo realizzato da Criterion.

> "Ora posso spulciare liberamente nell'archivio di tool e librerie di EA per ampliare il RenderWare. Il panorama del middleware resta immutato"

La questione non riguarda l'eventualità che Electronic Arts decida di abbracciare o meno il middleware in questione (il publisher americano l'ha già utilizzato in passato per diversi dei propri franchise sportivi, come *Madden NFL Football*) e nemmeno i benefici che ricaverà dalla quarta versione del middleware in relazione alla prossima generazione tecnologica. Il nodo della questione è ben più ampio: come nel gioco giapponese go, il peso della mossa di Electronic Arts non si valuta analizzando la mossa stessa, ma le sue conseguenze sugli altri giocatori. Per metterla in un altro modo, l'acquisizione non è importante per ciò che Criterion potrà fare per Electronic Arts, ma per ciò che Criterion *non* potrà fare per il resto dell'industria.

Con il RenderWare ormai ancorato al DNA di alcuni dei più redditizi franchise contemporanei, come *Grand Theft Auto* di Rockstar, *Tony Hawk's Pro Skater* di Activision e *Pro Evolution Soccer/Winning Eleven* di Konami, il problema per i publisher è che questi titoli dipenderanno ora da una proprietà intellettuale detenuta dal loro più grosso concorrente. In altri termini, il loro imperituro successo dipende ora da quello di Electronic Arts.

Parola alla difesa

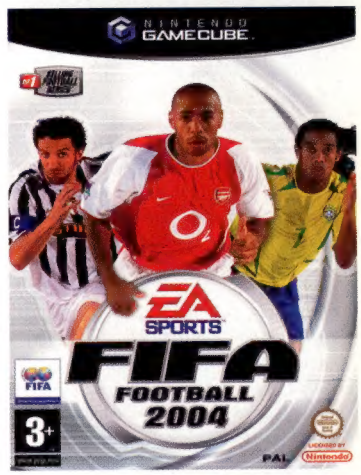
L'amministratore delegato di Criterion **David Lau-Kee** respinge fermamente questa ipotesi. "Non avrei mai accettato questo accordo se avesse sostanzialmente modificato i nostri obiettivi", sostiene Lau-Kee. "Abbiamo sempre distribuito all'esterno esattamente la stessa tecnologia che utilizziamo internamente, e continueremo a farlo. [Questa politica] non cambierà solo perché siamo parte di Electronic Arts. Anzi, ora posso spulciare liberamente nell'archivio di tool e librerie di quest'ultima per ampliare il RenderWare. Il panorama del middleware resta immutato".

Bruce McMillan, vicepresidente esecutivo e capo degli studio di Electronic Arts, è altrettanto deciso nel confutare qualsiasi teoria cospirativa relativa all'accordo. "Il middleware di Criterion viene utilizzato in circa il 25 per cento di tutti i giochi in sviluppo", afferma. "Credo che in futuro la combinazione fra i tool di Electronic Arts e il RenderWare rappresenterà una soluzione interessante per gli altri sviluppatori, e vorranno un accesso costante [a questa tecnologia]".

Mettendola su questo piano, è innegabile che l'esperienza di Electronic Arts unita alla versatilità del RenderWare possa accelerare l'adozione del middleware da parte dell'industria. Di certo, la stessa Electronic Arts farà maggiore affidamento al RenderWare in futuro. "L'acquisto di Criterion rientra in una strategia che vuole tutti i nostri studio mondiali allineati su una tecnologia comune", dice McMillan, spiegando una delle ragioni principali alla base dell'acquisizione.

Ed è probabilmente questo il vero significato dell'accordo. Diversi publisher hanno riposto analoga fiducia nel RenderWare (ad esempio Infogrames, che lo utilizza in maniera massiccia sia nei propri studi europei

L'esito del coinvolgimento di EA nell'ultimo episodio della serie *Burnout* è a pagina 106. Sebbene alcuni possano lamentarne il marcato americanismo, venderà senz'altro più dei predecessori



Electronic Arts gode di enorme successo nei settori online e sportivo. E ora li sta combinando

I giochi di Harry Potter incarnano tutto ciò che di negativo rappresenta EA: prodotti mediocri in testa alle classifiche grazie a licenze altisonanti e a un marketing roboante

Il metodo Madden

Vecchia di 15 anni, la serie *Madden NFL Football* è il classico case study della mentalità EA all'opera. Lanciato inizialmente su Apple II nel 1989, *John Madden Football* non ha certo esordito sotto i migliori auspici: in ritardo di due anni nello sviluppo, i primi test condotti da EA suggerivano che il nome scelto fosse poco appropriato e che *Electronic Arts Football* avrebbe riscosso un maggiore successo. Ma avendo ormai messo sotto contratto il celebre commentatore ed ex-allenatore della NFL John Madden, EA scelse di mantenere il titolo originale. Inizialmente non esistevano progetti per un seguito, ma il buon riscontro commerciale spinse a mettere immediatamente in cantiere un sequel. Da allora, ogni anno è uscita una nuova versione del gioco.

Il refresh annuale, in parte necessario per assicurare all'utenza squadre e giocatori sempre aggiornati, ha comportato un evidente vantaggio commerciale, con i consumatori ormai assuefatti all'acquisto di una nuova edizione ogni anno. L'inclusione dell'anno nel titolo fa sì che anche gli acquirenti meno attenti possano sapere all'istante quale sia la versione del gioco più recente. Questa tecnica di marketing ha però preso piede solo nel 1993, con *Madden NFL 94*, quando EA ha acquisito la licenza ufficiale della NFL, iniziando altresì a lanciare i primi spot televisivi della serie.

Con oltre 35 milioni di copie piazzate (e vendite annuali che si attestano ormai sui 5 milioni di pezzi), *Madden* è la serie che racchiude in sé tutte le caratteristiche che hanno fatto di EA Sports il marchio dominante del settore. Aggiornamenti costanti, pubblicità televisiva, utilizzo di licenze ufficiali e di nomi conosciuti sono ormai la norma sia per Electronic Arts che per la concorrenza.

che in quelli americani), ma solo Electronic Arts sembra possedere la visione strategica necessaria a guardare al di là degli immediati benefici della tecnologia. Con l'acquisto di Criterion, Electronic Arts può perfezionare il RenderWare, migliorare la propria efficienza interna e generare cashflow cedendo il middleware in licenza ad altre società.

Per Lau-Kee, è stata questa attitudine da leadership a spingere Criterion a sottoscrivere l'accordo. "Data la natura di una società come Criterion, abbiamo ricevuto diverse offerte", rivela. "Avendo lavorato a stretto contatto con Electronic Arts, è diventato sempre più evidente che puntavamo entrambi alla soluzione dei medesimi problemi. A causa delle sue dimensioni, Electronic Arts deve pensare strategicamente a cosa accadrà nei prossimi cinque anni, e la stessa cosa dobbiamo fare noi in quanto fornitori di tecnologia".

Prestando fede alle dichiarazioni di EA e Criterion, l'accordo porterebbe benefici a Electronic Arts, a Criterion e all'intera industria videoludica. Ma c'è invece chi sostiene che l'acquisizione alteri in maniera sottile ma determinante la posizione di Electronic Arts nel settore. In precedenza era 'solo' il publisher numero uno al mondo, e gli altri potevano almeno sperare di competere sullo stesso terreno. Ma adesso, il dominio di Electronic Arts, unito alla sua nuova posizione di comando in ambito middleware, fa del colosso nordamericano una società ancora più potente di produttori hardware come Sony e Microsoft.

Il rifiuto di Electronic Arts di produrre giochi per Dreamcast ha segnato il (triste) destino della console Sega in Occidente. E quando Electronic Arts ha accennato a una possibile diminuzione del supporto di GameCube, Nintendo si è affrettata ad abbassare le royalty richieste alle terze parti per la pubblicazione dei titoli per la propria console. In luogo della cifra prevista di 7 dollari a disco, si dice che Electronic Arts paghi a Nintendo una royalty di circa 2 dollari a disco. Ciò nonostante, paga ancora le royalty standard per i dischi Xbox e PS2 (non a caso si scherza spesso sul fatto che Electronic Arts faccia più soldi per Sony di quanti ne faccia Sony stessa). Date queste premesse, viene naturale chiedersi se questo dominio sia un bene per l'industria.

Scalata al potere

È difficile crederci ora, ma EA non è sempre stata il numero uno. A metà degli anni '90, un'ambiziosa Acclaim dominava il settore: con un attivo superiore ai 500 milioni di dollari nel 1995 e franchise del calibro di *Mortal Kombat*, *WWF* e *NBA Jam*, Acclaim sembrava inarrestabile. Ma come spesso accade in quest'industria, l'anno successivo le fondamenta hanno ceduto: i profitti di Electronic Arts hanno toccato quota 600 milioni di dollari, mentre quelli di Acclaim non sono arrivati nemmeno ai 200 milioni. Questo andamento altalenante è sempre stato una costante dell'industria videoludica: raramente il successo occasionale ha comportato una crescita costante nel lungo periodo.

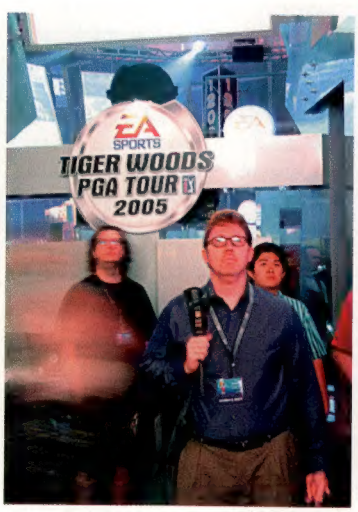
Ma mentre altri si sono barcamenati fra alti e bassi, Electronic Arts ha proseguito per la sua strada, crescendo praticamente ogni anno. Il segreto di questo successo? Una concentrazione maniacale sulle licenze, la migliore distribuzione del settore e un reparto marketing che non confonde i suoi consumatori. Incredibilmente, Electronic Arts è stata anche il primo publisher a sforzarsi di rispettare le deadline promesse. Secondo **Bing Gordon**, a capo del reparto marketing di Electronic Arts da tempo immemorabile, la regola vuole che una data d'uscita rispettata comporti un incremento delle vendite del 30%. "Quando i consumatori dicono 'lo comprerò in seguito' significa 'non lo comprerò mai'", dichiara con eloquenza.

La puntualità, unita al metodico lancio di sequel (in genere annuali e di natura sportiva) ha rivoluzionato il canale delle vendite. E in questo senso, ad oggi, il successo di EA è stato benefico per l'intera industria, dato che ha costretto gli altri publisher ad essere più professionali e a focalizzarsi sul rispetto delle date d'uscita, sull'efficacia del sistema distributivo e sulle strategie di marketing.

"Electronic Arts è davvero impegnata sul fronte dei punti vendita", dice il dirigente di un publisher concorrente. "L'ultima volta che sono stato in USA, ho portato il nostro office manager in un negozio della catena Target. L'ho posizionato a tre metri dallo scaffale dei videogiochi e gli ho chiesto di indicarmi quelli più visibili. Tutti i giochi che ha indicato erano di EA Games o EA Sports. Ad eccezione di *Vice City*".

EA al comando

Un altro punto su cui Electronic Arts ha dato lezioni a tutta l'industria è lo sfruttamento di nomi conosciuti. Il suo primo titolo da top-10 è stato *Chuck Yeager Flight Trainer*. Electronic Arts ha fatto della serie di simulazioni di football americano *Madden NFL* il franchise di maggior successo nella storia dei videogiochi USA (vedi box 'Il metodo Madden') e ha applicato quanto appreso dal lancio annuale dei 15 episodi della serie agli altri franchise EA Sports, facendone così il marchio numero nel settore dei giochi sportivi, con oltre due terzi del mercato sotto il suo controllo.



Per molti, la serie *Tiger Woods PGA* è un altro must have annuale nel catalogo di EA Sports. EA Games, intanto, ha esteso la licenza d'uso di James Bond fino all'anno 2010

Ironicamente, le proprietà intellettuali di EA, come *The Sims* e *NFS*, muovono più copie di brand come *Il Signore degli Anelli* e *Def Jam*

Ed è proprio questa posizione di monopolio a generare preoccupazione nella gente. Il dominio di Electronic Arts in ambito sportivo è tale che gli altri publisher non hanno speranze di competere. Persino Microsoft e Sony hanno deciso per quest'anno di abbandonare le proprie serie di football, basket e hockey, lasciando solo Sega e la sua linea su licenza ESPN a lottare con Electronic Arts. Non a caso, l'ultimo *NFL* di Sega (il precedente ha venduto un decimo di *Madden* lo scorso anno) è stato lanciato direttamente a prezzo budget. E ancora. Nel genere dei giochi di guida, Electronic Arts ha conquistato la vetta nel 2003 grazie al successo fenomenale di *Need For Speed: Underground* (oltre 5 milioni di copie) e il seguito previsto per quest'anno (p038) sarà affiancato da *Burnout 3*, un franchise che ha già riscosso un notevole successo prima ancora di finire sotto l'etichetta Electronic Arts. La preoccupazione da parte della concorrenza è quasi palpabile, tanto che titoli precedentemente inattaccabili come *Gran Turismo 4* avvertono ora la pressione dei brand EA, per non parlare di *Juiced* di Acclaim e di *Crash 'n' Burn* di Eidos.

Di conseguenza, la concorrenza ha puntato altrove, verso quel genere di titoli adulti da cui EA è sempre stata alla larga. Un esempio viene da Midway. Il publisher, un tempo conosciuto per le sue celebri serie sportive, ha cambiato pelle sotto la guida dell'ex-amministratore delegato di 'Playboy' David Zucker. Guardando l'industria con gli occhi del nuovo arrivato, Zucker ha spostato l'obiettivo di Midway sui giochi destinati a un pubblico adulto, una strategia esemplificata dal lancio di *The Suffering* e dai prossimi arrivi *Narc*, *Area 51*, *Mortal Kombat* e la serie *Unreal* (recentemente soffiata ad Atari). Il marchio Rockstar di Take Two, responsabile di giochi come *GTA: Vice City*, *State of Emergency* e *Manhunt*, è stato creato per le medesime ragioni.

> "Se l'intera industria diventa più grande e redditizia, Electronic Arts ottiene semplicemente una fetta più larga di una torta molto più grande"

Le conseguenze di simili scelte diverranno ancora più evidenti con l'approssimarsi della stagione autunnale, quando blockbuster come *Doom 3*, *Half-Life 2*, *Halo 2*, *Metroid Prime 2* e *Killzone* (nessuno dei quali targato EA) lotteranno fra loro nell'affollato settore degli FPS, cercando contemporaneamente di non essere sotterrati dal successo di *GTA: San Andreas*. Il risultato è che probabilmente pochi di questi titoli venderanno come da previsioni.

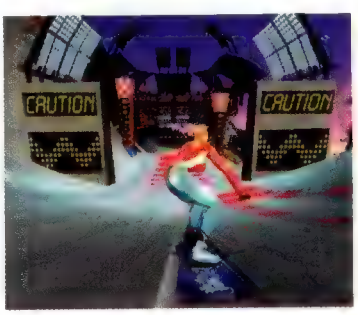
Ed è proprio sotto questa luce che il clima anti-EA si farà più evidente. Salvo rare eccezioni, il publisher americano non realizza giochi destinati ad ottenere un ampio consenso da parte della critica. Nonostante tutti i soldi incassati con i tie-in di James Bond (una licenza che resterà nelle mani di Electronic Arts fino al 2010) non esiste un solo episodio all'altezza del *GoldenEye* di Rare. E **Videogiochi** preferisce non addentrarsi nemmeno nel paragone fra la serie *FIFA* e *Winning Eleven/PES*. Negli ultimi anni, praticamente tutti i titoli di maggior successo di Electronic Arts sono basati su PI acquistate da altre industrie, come nei casi de 'Il Signore degli Anelli' e 'Harry Potter', mentre *Medal of Honor* è 'Salvate il Soldato Ryan' con un nome diverso.

Eppure, volendo credere alle parole di Lau-Kee, maggiore sarà l'espansione di Electronic Arts, maggiori saranno i benefici per l'industria nel lungo periodo. "Sono rimasto stupito della franchezza con cui i dirigenti Electronic Arts esprimono la loro volontà di rendere quest'industria salutare per tutti", dice. "Esito quasi a dirlo, ma ritengo che abbia senso per Electronic Arts da una prospettiva quasi altruistica. Se l'intera industria diventa più grande e redditizia, Electronic Arts ottiene semplicemente una fetta più larga di una torta molto più grande".

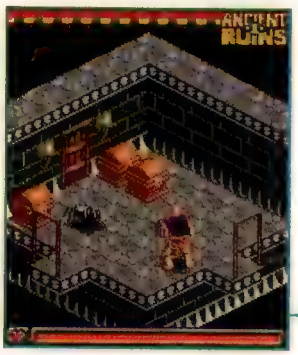
A questo punto, l'obiettivo di Electronic Arts potrebbe essere quello di cogliere nuove opportunità al di fuori dell'industria videoludica. Come ha più volte fatto notare Seamus Blackley, uno dei creatori di Xbox, finché i produttori non riusciranno a creare le proprie proprietà intellettuali e a venderle in altri settori dell'intrattenimento, quella dei videogiochi rimarrà un'industria creativa di secondo piano. Per Electronic Arts, sembra arrivato il momento di accettare la sfida.

I numeri di Electronic Arts

Negli ultimi anni Electronic Arts ha battuto ogni record economico. È stata la prima società a superare la barriera del miliardo di dollari di incassi nell'anno fiscale 1999, passando anche quella dei 2 miliardi nel 2003 e mancando quella dei 3 miliardi nel 2004 (anno in cui ha lanciato 32 giochi, 27 dei quali hanno superato il milione di copie) per soli 43 milioni di dollari: tre volte di più di Take Two, il concorrente più vicino. Ragionando in termini di capitalizzazione delle azioni, Electronic Arts vale 14,5 miliardi di dollari, oltre 10 volte il valore di Take Two. Ma quello che fa davvero paura è il profitto generato costantemente da Electronic Arts. La leggenda vuole che EA generi più profitto nella stagione natalizia di quanto faccia l'intera industria nel resto dell'anno. La realtà è diversa, ma di solito EA genera ogni anno più profitto di tutti i publisher europei ed americani messi insieme. Nel 2004, per esempio, il profitto di EA è stato di 577 milioni di dollari, mentre Activision, Take Two e THQ hanno totalizzato insieme 'solo' 212 milioni. E questo divario sembra allargarsi anno dopo anno. Pur considerando la crescita improvvisa di Take Two sulla scia del successo di *GTA: Vice City*, EA è riuscita a mantenere inalterata la distanza dal suo concorrente più vicino (un tempo Activision, ora Take Two). Poco sorprendentemente, EA dispone di talmente tanti liquidi da non sapere probabilmente come spenderli: 2,4 miliardi di dollari all'ultimo conteggio.



Innovazioni come l'EA Trax, presente in *SSX*, hanno consolidato la posizione economica di EA e attirato l'attenzione dell'industria musicale



mobile gaming

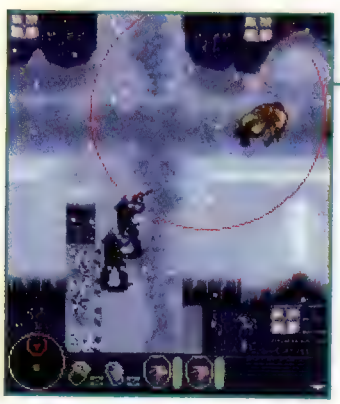
Ancient Ruins: The Crypt of the King

Sviluppatore
Handy games
Indirizzo Web
www.handy-games.com
Telefoni Compatibili
Tutti i telefoni Java
Multiplayer
No

Un male antico si è risvegliato. Creature demoniache hanno preso a invadere la Terra, e solo il ritrovamento di sei prodigiosi manufatti potrà debellare la minaccia che rappresentano. Un valoroso guerriero decide di osare lì dove molti altri prima di lui hanno fallito, avventurandosi nelle viscere della cripta di re Morkus per recuperare uno dei preziosi oggetti da cui dipendono le sorti degli uomini. (*The Crypt Of The King* è soltanto la prima parte di un'avventura divisa in sei capitoli. I restanti cinque verranno rilasciati con cadenza periodica).

Quello che segue è una riuscita fusione tra i semplici enigmi di *Montezuma* e i serrati combattimenti di *Diablo*. Chiavi e interruttori punteggiano le tappe degli spostamenti dell'eroe di turno all'interno di cunicoli oscuri e stanze sotterranee, mentre la sua incolumità è messa a repentaglio dalla presenza di creature ostili quali scheletri e ragni giganteschi, i cui attacchi minacciano continuamente il buon esito dell'impresa. Il combattimento è tuttavia necessario non solo per sopravvivere ma anche per accumulare i punti esperienza necessari alla crescita del personaggio, in vista delle creature ancor più letali che popolano i livelli inferiori del dungeon.

Sebbene tutt'altro che originale, la collaudata struttura di *Ancient Ruins* funziona quanto basta per garantirsi l'interesse degli appassionati del genere. Il suo limite è piuttosto nella sua longevità. Basta poco meno di un'ora per giungere al termine, dopodichè non resta che acquistare i successivi capitoli per continuare (arrivando a spendere un totale di 30 euro).



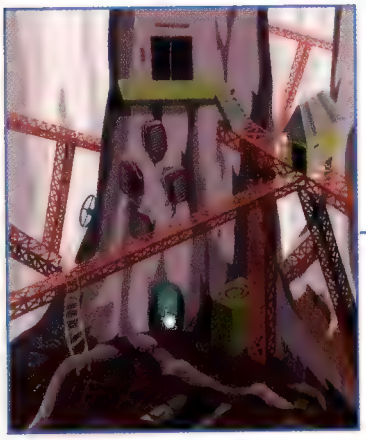
Rainbow Six 3

Sviluppatore
Gameloft
Indirizzo Web
www.gameloft.com
Telefoni Compatibili
Tutti i telefoni Java ed N-Gage
Multiplayer
No

Investito del riconoscimento di miglior gioco per cellulare da un sito americano in occasione dello scorso Electronic Entertainment Expo, *Rainbow Six 3* presenta una gran quantità di pericolose missioni quasi sempre finalizzate al recupero di ostaggi. L'incolumità di questi ultimi esige l'adozione di una condotta sul campo di tipo evasivo. Terroristi e sequestratori non esiteranno un istante ad eliminarli qualora messi sul chi vive.

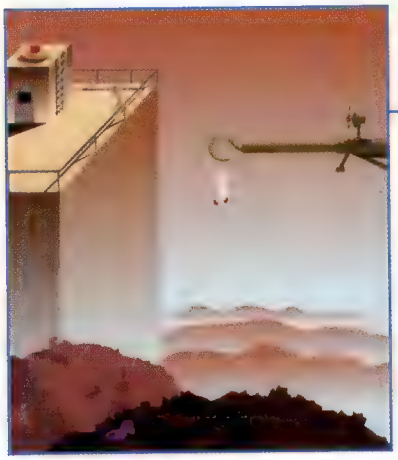
Il sistema di controllo si rivela tanto efficace quanto pratico da usare. Il giocatore impartisce la sua volontà agli agenti sotto il suo comando tramite un cursore, le cui variazioni di colore segnalano visivamente gli elementi interagibili, come nemici a cui sparare o porte da aprire. L'arsenale bellico spazia dai comuni coltelli, utilissimi per sgozzare una guardia dopo esserle scivolati alle spalle a sua insaputa, a mezzi offensivi più consistenti come granate e lanciarazzi. L'ampiezza degli scenari e soprattutto la varietà di elementi al loro interno va a tutto vantaggio del ventaglio di strategie applicabili. Non a caso, la complessità delle missioni impone la messa a punto di manovre altamente elaborate precedute da un'accurata pianificazione.

Graficamente il gioco eccelle e stupisce. Sprite enormi e ben animati si muovono sullo schermo seguiti da uno scrolling sempre fluido. La cura per i dettagli non ha precedenti in nessun videogioco per cellulare visto finora, tanto negli interni (le luci filtrano dalle finestre e i camini ardenti emanano intensi bagliori verso l'esterno) quanto nei luoghi all'aperto, talvolta interessati da eventi atmosferici come tempeste di neve. Un acquisto essenziale.



flash gaming

Kao fu-sen



Non v'è nulla di più grazioso di una frugola che cammina spensierata tenendo in mano un palloncino mollemente cullato dalla brezza. Un po' meno grazioso può rivelarsi il momento in cui, stupita, la bambina si accorge di non trattenere più il palloncino, bensì la sua testa che ondeggia al vento…

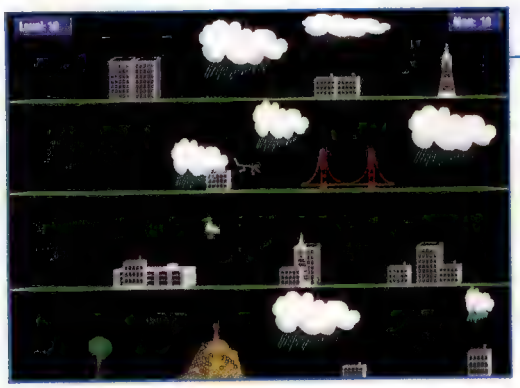
Prevedibile la reazione di panico, con conseguente perdita di stretta, e testolina che si trova a fluttuare libera nel cielo. Chiamato a spianare la strada alla povera decapitata, la missione del giocatore è semplice: permetterle di recuperare la testa, rimasta impigliata in cima ad un'erta impalcatura.

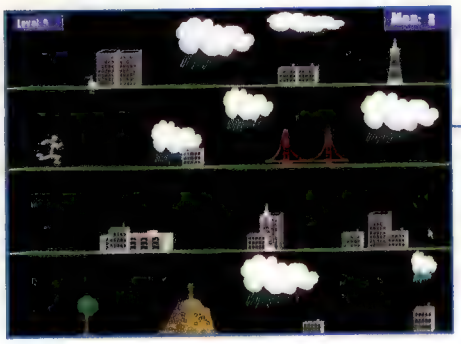
Kao fu-sen non offre una sfida particolarmente longeva (è necessario superare solo tre livelli), ma la carica surreale insita nelle premesse di cui sopra incuriosisce e sprona ad aiutare la giovane decollata. L'atipicità della situazione e le modalità di risoluzione degli enigmi ricordano *Samorost* (cfr. Flash Gaming su **VG**006), senza però toccare gli stessi livelli di eccellenza e straniamento visivo.

Il surrealismo che permea questa mini-avventura grafica si riflette anche nella logica, leggermente distorta ed alienante, su cui agiscono i (pochi) personaggi del gioco, spinti da forti pulsioni causa-effetto di cui, però, non si coglie appieno la ragione. Proprio questo contribuisce a rendere l'atmosfera del gioco particolarmente affascinante, ed è con un certo compiacimento che si apprende, ad avventura completata, che presto sarà disponibile un seguito.

Sviluppatore
Maruyama Shogo
Indirizzo Web
www.geocities.jp/d_tsuma/fcbl.html
Multiplayer
No

City Jumper





Esistono giochi caratterizzati da un soggetto geniale, una sceneggiatura da far concorrenza ai blockbuster hollywoodiani (er… forse non ci vuole molto) e scanditi da continui colpi di scena capaci di far sobbalzare dalla sedia ogni due per tre. Esistono, però, anche i giochi ignoranti. E talvolta, ammettetelo, più sono ignoranti e più vi piacciono.

City Jumper si ritrova catapultato nel 2004 come se l'era dei videogiochi simbolici non fosse mai finita. Un omino corre e salta grattacieli. Il tasto 'freccia sinistra' permette di spiccare un (relativamente) piccolo balzo (palazzine di pochi piani), quello 'freccia destra' di saltare a piè pari anche il Golden Gate. Il tutto rappresentato con lo stile grafico di un saggio di disegno svolto in terza elementare.

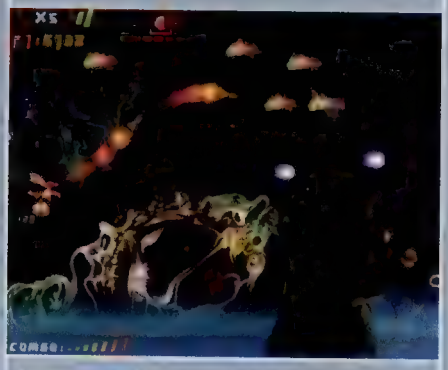
Tutto qui. Correre e saltare. Il superamento di ogni tratto premia con una nuova vita. Ogni scontro accidentale ne toglie una, con tanto di spargimento copioso di sangue. E così via. Ma è difficile staccarsi dallo schermo, consapevoli che con il giusto tempismo sarà possibile superare anche quella maledetta fila di grattacieli che pretende balzi pixel perfect in successione.

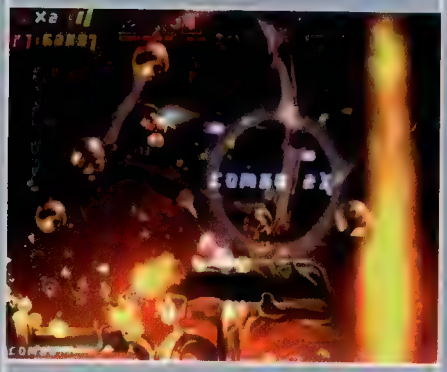
E quando si scopre che la prima sessione è finita con solo una trentina di punti, mentre nella classifica mondiale aggiornata in tempo reale campeggiano beffardi punteggi di due ordini di grandezza più elevati, è naturale buttarsi a testa bassa in una nuova partita. E poi in un'altra…

Come la sua meccanica di gioco, la grafica di *City Jumper* è a dir poco elementare. Ma questo, una volta tanto, è il suo maggiore pregio. Il seguito ambientato a New York (già disponibile e caratterizzato da sprite un filo più decenti e qualche variante sul tema) al confronto pare già fin troppo raffinato. Così si torna all'originale. Per giocare ignorante.

Sviluppatore
NationLocation
Indirizzo Web
www.nationlocation.com/cityJumper.htm
Multiplayer
No

01





01 Steel Saviour

Italia: Ogni intervista ad uno sviluppatore italiano si conclude generalmente con la domanda "cosa consigliate a chi vuole iniziare questo mestiere in Italia?", a cui fa seguito la risposta "ci vuole impegno, preparazione e un buon business plan". "Tutte balle!", ribatterebbero in coro i ragazzi di Atlanteq, sviluppatore indipendente con sede a L'Aquila e creatore dello shooter 2D *Steel Saviour*. E non è difficile intuirne il perché. Questo piccolo team italiano aprì i battenti nel 1999, forte di un ottimo piano economico e di una squadra composta da artisti e programmatori di comprovata esperienza in ambito PC e Amiga. Ma nonostante le solide premesse, il loro primo progetto è passato attraverso mille difficoltà prima di approdare sul mercato.

Annunciata circa tre anni fa con il nome di *T-Zwei*, poi abbandonato per problemi di copyright con Deutsche Telekom (don't ask...), l'opera prima di Atlanteq doveva promuovere le capacità dell'Atlanteq3D Multimedia Engine, sfruttandone la potenza e la versatilità per proporre una sontuosa grafica bitmap arricchita da effetti speciali 3D. Ma qualcosa, a quanto pare, è andato storto, e dopo la pubblicazione di una demo sul finire del 2002 si persero le tracce di *T-Zwei* per più di un anno.

Nel luglio scorso, tuttavia, lo sparatutto made in Italy è risorto dalle sue ceneri sotto il nome di *Steel Saviour*, trovando finalmente un publisher che gli aprisse le porte del mercato PC. E malgrado la gestazione travagliata, il pupo è venuto fuori piuttosto bene. Lo shooter a scorrimento orizzontale di Atlanteq basa gran parte del suo appeal sulla ricercatezza del design. Il grafico Igor Imhoff e il musicista Nicola Tomljanovich hanno creato un mondo alieno dalle fattezze 'malate', popolato da mostri che rievocano le creature di HR Giger o le commistioni uomo-macchina di Cronenberg. Anche dal punto di vista del gameplay, *Steel Saviour* si caratterizza per un impianto classicheggiante e citazionista. L'astronave protagonista può infatti sottrarre armi di svariata natura alle creature nemiche, in maniera molto simile a quanto visto in *Einhander* per PSone. E i richiami agli shooter vecchia scuola si palesano in ugual misura nell'alto tasso di bastardaggine dei pattern d'attacco nemici, che richiedono un'attenta opera di memorizzazione e pianificazione da parte del giocatore. Il bullet dodging 'ignorante', in sostanza, non è sufficiente, soprattutto nelle non rare occasioni in cui si è costretti a gestire il combattimento in spazi veramente angusti.

Attualmente disponibile solo in Germania e Russia, *Steel Saviour* sembra destinato a rimanere un prodotto di nicchia, vuoi per il suo feeling retrò, vuoi per la lacunosità della distribuzione. Il publisher americano SR71, tuttavia, è deciso a portare il gioco sugli scaffali USA entro la fine dell'anno, e nel frattempo ha allestito un servizio di download a pagamento del gioco all'indirizzo www.SR71.biz.

C'è da augurarsi che, dopo un avvio stentato, gli sforzi di Atlanteq possano infine trovare il giusto riconoscimento. Il team se lo merita. E guai a chi urla "Tutte balle!".

02 Tamaboy

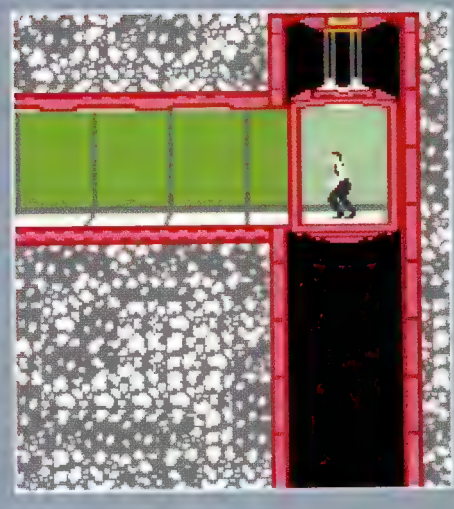
Italia: Sviluppato dallo studio milanese iMille, Tamaboy sembra il solito web-tamagotchi, ma non lo è. Si tratta piuttosto di "un'applicazione pensata per il webmarketing, capace di raccogliere informazioni sull'utente senza disturbarlo con tediosi form e offrendogli un'occasione di divertimento e competizione nel rispetto della privacy". In altre parole, mentre lo nutri e lo coccoli, il Tamaboy impara a conoscerti, arrivando a spedirti email settimanali dicendoti che tipo sei. Grazie ad un modello di analisi basato su recenti scoperte nel campo della psicolinguistica (il WEAR, sviluppato da Sperry Psychotecnhologies), il programma monitorizza l'operato dell'utente, gli pone delle domande e gli presenta delle scelte per addivenire ad un profilo caratteriale conforme al feedback ricevuto. Puoi barare, magari rispondendo che sì, hai una vita felice e non ti stai annoiando a morte, ma il Tamaboy non è stupido e, se rivela incoerenze nelle scelte operate durante il suo mantenimento, punisce la mancanza di sincerità con una prospettiva di vita inferiore alla norma. Se vuoi che il tuo amico digitale cresca sano e forte, e magari raggiunga la vetta della classifica online, devi aprirgli il tuo cuore. Fortunatamente, puoi evitare di farlo nei weekend accettando la sua richiesta di mandarlo in vacanza per goderti la tua lontano da un monitor. Il problema del mantenimento può presentarsi allorquando si debba partire per lunghi periodi di ferie. A differenza di un ovetto di plastica, un PC non entra tutto nel taschino e richiede una presa di corrente assieme all'accesso ad Internet, due icone tecnologiche non ancora approdate sulle spiagge di Bora Bora. Ma il Tamaboy è ancora in fase di beta testing, pertanto non è improbabile che iMille trovi il modo di preservare la sua creatura da inevitabili decessi. Per la cronaca, il Tamaboy di **Videogiochi** è sopravvissuto per ben due settimane prima di passare a miglior vita durante la chiusura del numero che avete per le mani. Provate a fare di meglio all'indirizzo www.tamaboy.com.

03 Il ritorno di un vecchio amico

Olanda: Esultate, Commodore è tornata. Ora di proprietà della compagnia olandese Tulip Computers, ha recentemente lanciato una di quelle console in miniatura (di fatto un C64) che vanno così di moda nei negozi di gadget al giorno d'oggi. Ma non solo. Andate su www.commodoreworld.com e dopo un paio di click vi troverete in un negozio online presso cui è possibile acquistare giochi per C64. Ok, sono solo le ROM (niente confezione artistica, niente foto ingannevoli a tergo), ma è già qualcosa, e con l'offerta di prelibatezze come *Paradroid*, *Impossible Mission* e *Uridium*, quelli che fra voi li ha già scaricati da siti 'non ufficiali' hanno finalmente la possibilità di lavarsi la coscienza. Be', almeno un po'.

04 Campioni d'Italia

Italia: Se non avete mai partecipato ad un torneo di videogiochi è probabilmente perché ritenete più comodo invitare amici a casa piuttosto che viaggiare verso il luogo di un evento che la buona educazione vi impedirà di colorire con le evacuazioni gassose e le imprecazioni sismiche che siete soliti condividere con i vostri abituali compagni di merenda. Ma se sentite il bisogno di un riconoscimento delle vostre abilità che duri più di un saluto sull'uscio di casa, quella della competizione 'ufficiale' è l'unica via percorribile. Pertanto vi farà piacere sapere che gli amministratori del sito www.torneidivideogiochi.it, in collaborazione con la catena di negozi EBgames, stanno organizzando il "più grande torneo mai realizzato in Italia per decretare il primo campione italiano di *Pro Evolution Soccer 4*". La manifestazione verrà inaugurata a novembre e toccherà 16 tappe. Il programma prevede anche sfide ad *Halo 2*, *Killzone*, *Gran Turismo 4* e quant'altro soddisfi l'ideale agonistico promosso dall'iniziativa. E allora, in bocca a lupo.



05 Tutti sulla regina

Olanda: Videogiochi adora gli scacchi e l'amore, pertanto *Lovechess: The Greek Era* (slogan: 'Vedi gli dei fare l'amore!') è un dieci su dieci garantito, almeno qui in Outerworlds. Per dirla con le parole di *Lovechess*, 'fate l'amore non la guerra' è la regola quanto le pedine si incontrano, un evento che comporta 'animazioni uniche e diverse per tutti i movimenti, variabili dal tenero all'estremamente bizzarro'. Il che è decisamente affascinante. Ma non è tutto: 'Sarai tu a decidere chi farà sesso e con chi durante il gioco. Immagina tutte le possibili combinazioni'. Chiunque può farsi un'idea del risultato sulla scorta dei film e delle riviste che ne hanno segnato la pubertà. Le azioni sessuali di ogni personaggio sono appropriate al soggetto rappresentato sulla scacchiera. I pedoni, ad esempio, sono soldati le cui lance assumono ruoli fallici (il che può essere alquanto pericoloso). *Lovechess* costa 17 dollari (14 euro). Per ulteriori informazioni: www.lovechess.nl.

06 Una ragione per comprare 5 GC

Stati Uniti: *Final Fantasy: Crystal Chronicles* è senza dubbio un'esperienza interessante ed innovativa, ma è anche una di quelle che richiedono un serio investimento in hardware per ricavarne il massimo appagamento. Frustrato dal fatto che il gioco preveda un GBA per ogni partecipante, un temerario avventuriero si è prodigato per aggirare le rigide restrizioni imposte da Square. E ci è riuscito, usando solo cinque televisori, cinque GameCube, quattro Game Boy Player e quattro Wavebird per dar vita ad un'esperienza multiplayer confortevole seppure vagamente contorta. A quanto pare, si tratta anche di una soluzione alquanto economica se si conosce gente incline a concedere in prestito il proprio hardware. "L'unica cosa di cui hai bisogno è quel GameCube in più", spiega l'inventore sul suo sito (www.arxmage.net/ffcc.htm). "Ho scoperto che se si riescono a trovare quattro giocatori, si riesce a trovare anche un GC extra". È quasi filosofico.

07 Signore e signori... il Woodcube

Scandinavia: Sei tavole di legno, le interiora di tre console, alcune viti, un cavo di alimentazione e un cavo per l'uscita video. Oh, e della colla. Tanta colla. Queste le materie prime utilizzate Robert Edström per costruire il suo Woodcube, un curioso e innaturale amalgama di SNES, N64 e PlayStation, fusi l'uno a l'altro con passione e devozione frankensteiniane. Per saperne di più: w1.346.telia.com/~u34604620/woodcube/pictures.html

08 Signore e signori... lo SNEX

Stati Uniti: Ok, il design di Woodcube non vi ha colpito? Lo ritenete tecnologicamente datato? Temete che tutta quella colla vi possa impestare la cameretta? Non avete tutti i torti. Combinando le due più grandi passioni dell'uomo, i videogiochi e i Lego, tale 'Johnny' ha realizzato qualcosa che potrebbe fare per voi: lo SNEX. Come il nome lascia intendere, si tratta di una fortezza di Lego abitata da SNES e Xbox il cui assemblaggio ha richiesto oltre 40 ore di lavoro. Johnny è attualmente impegnato su un nuovo progetto che vedrà la fusione di NES, SNES e N64. "Potrei anche aggiungervi un GameCube, una PS2, un Atari 2600 e un PC", recita l'ambizioso creatore sul suo sito webspace.utexas.edu/sah725/index.html.

OUTER WORLDS
MEDIA

09 Skill

'Skill' è l'opera seconda di Alessandra C, scrittrice e giornalista per La Stampa e Rolling Stone. Quella per il videogioco è una passione che accompagna l'autrice sin dall'infanzia, e che emerge a tinte vivide nel suo ultimo romanzo.

L'intreccio narrato da 'Skill' è ambientato in un ipotetico futuro in cui il settore videoludico, il cosiddetto Gamebiz, ha definitivamente scavalcato cinema e sport in quanto a popolarità presso il grande pubblico. I fraggatori del domani smettono i panni del nerd asociale per vestire quelli dell'icona mediatica. Un mondo fatto di tour mondiali, droghe sintetiche, sesso e denaro. Tra tutti i player del mondo, Skin è il migliore. Un'autentica macchina da guerra digitale. Armato di glass-keyboard e mousefinger non ha rivali, e nessuno sembra in grado di frapporsi tra il suo avatar e la conquista del quinto sigillo mondiale. Nessuno tranne la Lega, preoccupata dall'eccessiva popolarità acquisita dal campione. Perché i giocatori del futuro descritti dalla penna di Alessandra C sono come i franchise videoludici del presente: vanno spremuti fino all'osso, per poi essere sostituiti dal nuovo che avanza.

La prosa di Alessandra scorre fluida e tagliente, dipingendo con rapide pennellate personaggi torbidi e disincantati. Ci si ritrova inghiottiti in un futuro immaginario ma terribilmente plausibile, in cui a dettar legge nel mercato sono publisher sempre più ingordi e spietati, e dove i giocatori professionisti sono schiavi del videogioco stesso. L'unica cosa che resisterà sarà l'amore per il gameplay, l'ebbrezza del frag e dello scontro multiplayer. Una passione che attraversa sotterranea tutto il romanzo, e che non può che contagiare ogni lettore amante del divertimento elettronico.

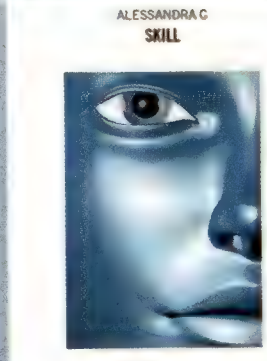
10 SimCity

È possibile spiegare l'era contemporanea con un videogioco? Qual è il ruolo degli spazi urbani simulati nell'immaginario di una cultura? Cos'è successo alla città dopo che la tecnologia digitale ha smaterializzato le nozioni di territorio, spazio e confine? A queste (e altre) domande hanno tentato di rispondere gli autori dei saggi contenuti in 'SimCity. Mappando le città virtuali'. La collana 'Ludologica. Videogames d'autore' (www.ludologica.com) festeggia il quindicesimo compleanno di *SimCity* discutendo in modo originale e innovativo il rapporto tra simulazione e architettura, spazi reali e virtuali, ludus e metropolis. Adottando una molteplicità di approcci critici, teorici dei new media, studiosi di design, urbanisti ed esperti di videogame si sono confrontati con il simulatore urbano di Wright, raccontando l'ascesa e il declino delle città elettroniche, soffermandosi in particolare sulla trasformazione del medium elettronico da semplice forma di intrattenimento a laboratorio di invenzioni, collage di frammenti e frattali.

Difficile riassumere in poche righe duecentocinquanta pagine di riflessioni: meritano una citazione le provocazioni di Julian Bleecker, le ansie ludo-ecologiche di Hamming, la prova sul campo dell'antropologo Collins, le osservazione dell'architetto Kolson, le riserve del politologo Starr sulle "seduzioni delle simulazioni" e l'analisi 'letteraria' di Atkins e del curatore.

Insomma, 'SimCity. Mappando le città virtuali' rappresenta il tentativo, invero ambizioso, di discutere il videogame senza ricadere nella logica binaria del realistico/non realistico, divertente/noioso, violento/non violento che contraddistingue (affligge) il dibattito attuale. Per questo motivo, il volume si rivolge non solo agli appassionati di videogiochi, ma anche agli studiosi di sociologia della cultura, new media, architettura e popular culture in senso lato. Trivia: a ribadire la sua natura 'ludica', il libro contiene un easter egg...

09

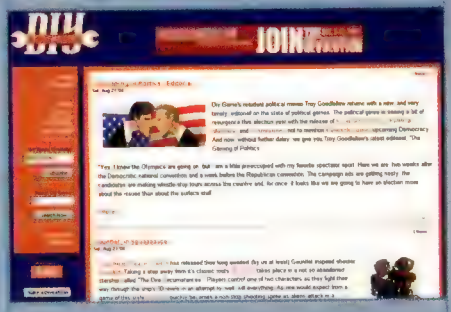


Autore: Alessandra C
Editore: Einaudi
Prezzo: €9
Pagine: 198

10

Autore: Matteo Bittanti (a cura di)
Editore: Edizioni Unicopli
Prezzo: €13
Pagine: 250

11



Nome: **DIY games**
URL: **diygames.com**

11 Sito del mese

All'aumentare dei budget destinati allo sviluppo di videogiochi da parte dei grandi publisher e della conseguente riluttanza di questi ultimi ad assumere rischi, sembra ormai che l'innovazione possa germogliare solo nell'oscurità della scena underground. Per questo motivo lo sviluppo 'dal basso profilo' merita attenzione, e DIY games è un utile strumento per tenersi aggiornati su quanto accade lì sotto, eliminando la necessità di visitare una dozzina di siti solo per scoprire le ultime novità. Caratterizzato da un design semplice ed essenziale, il sito punta ad una nicchia, e la soddisfa con successo.

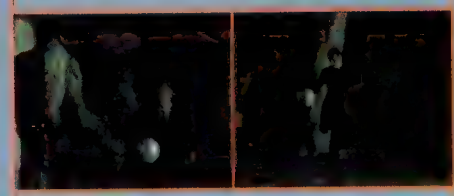
12

Giappone: *Winning Eleven* incontra *Silent Hill* nel delirante spot televisivo giapponese dedicato all'ultima edizione della simulazione calcistica Konami.

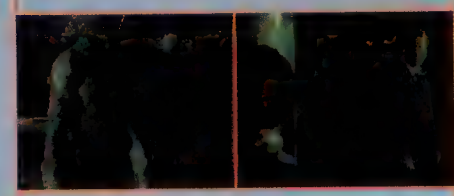
Un ragazzino discende i gradini della metro stringendo fra le mani il suo *WE8*. Quindi alza lo sguardo...

... e si ritrova in un incubo, insidiato da un mostro enorme, viscido, disgustoso e senza testa

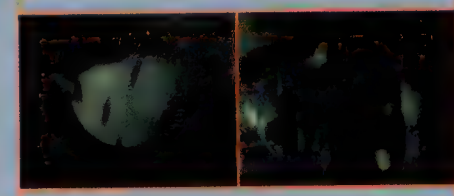
Ma ecco sopraggiungere il salvatore. Palla al piede, Zico osserva la bestia con occhio di sfida



Una finta di corpo, un pallonetto, una triangolazione col ragazzo e la palla viene calciata con forza...



... ma manca il bersaglio, conficcandosi nel soffitto. Il tifoso è deluso, ma Zico gli sorride radioso...



... perché la palla macina il cemento provocando il cedimento della struttura e la sepoltura del mostro

Il ragazzino è esterrefatto, l'incubo si dissolve e la voce fuori campo recita "winning eleven eight"

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

Parole, parole, parole.

"E due. Come parla!?! Come parla!?! Le parole sono importanti. Come parla!?!", strilla un Moretti imbufalito alla giornalista 'trendy' di 'Palombella Rossa'. Moretti ha ragione a incazzarsi. Non è una questione di lana caprina: il linguaggio non è solo una convenzione, un codice, ma riflette il nostro modo di concepire la realtà, di rapportarci al mondo (ai mondi). Forse non è il caso di scomodare Wittgenstein o Chomski, ma resta il fatto che questo tema ci riguarda da vicino: 'videogioco' è un sostantivo ambiguo, aporetico, vago. Come ho scritto altrove, è un termine-ombrello che esprime significati diversi e talvolta divergenti. 'Videogioco' è un ombrello bucato, che non ci protegge da una pioggia di incongruenze.

Bagniamoci, dunque. La lingua italiana utilizza una sola parola per indicare quattro entità differenti: il 'computer game', il 'coin-op' (o arcade), il 'gioco portatile' (o 'mobile gaming', secondo l'ultima ri-definizione) e, infine, il 'video game' (gioco per console). La prima ambiguità riguarda il fatto che 'videogioco', pedissequa traduzione dell'inglese videogame, accorpa due concetti distinti: visione e gioco. Pur derivando dal latino *videre*, vedere, l'inglese 'video' si riferisce principalmente alle 'immagini televisive' e 'registrate'. Il Marriam-Webster ci dice infatti che "video relates to television, especially televised images" oppure a "videotaped productions or videotape equipment and technology". Video è anche la "porzione di immagini visibile di una trasmissione televisiva". In computer science, 'video' si riferisce alla *produzione* delle immagini su schermi ("relating to the production of images on video displays"). Il problema è che a) la televisione non è che uno degli output possibili, b) lo specifico del medium videoludico non consiste tanto nella *produzione* di immagini, quanto, piuttosto, nella loro *manipolazione* in tempo reale. Non a caso, sempre il Webster ci restituisce la seguente definizione di 'video game' (due termini distinti, si noti): "electronic or computerized game played by manipulating images on a video display or television screen".

Ma i problemi non finiscono qui. 'Game' è tradotto in italiano come 'gioco', altro termine ambivalente e anfibio, perché esprime due concetti, vale a dire la dimensione formale (leggi: regole) e quella esperienziale (leggi: l'esperienza di gioco), chiaramente distinti in inglese ('game' e 'play'). Il problema dunque si complica se pensiamo che in molte società moderne, quella italiana compresa, l'attività ludica non gode di particolare rispetto da parte della cosiddetta 'cultura alta' (come dire: Huizinga è passato invano). Espressioni come "È solo un gioco", "È un gioco da bambini", o "Smettiamola di giocare e cominciamo a fare sul serio" non fanno che ribadire la povertà concettuale del gioco, relegandolo a spazi e tempi specifici (quello dell'infanzia, ad esempio).

Se seguissimo alla lettera l'indicazione etimologica, dovremmo concludere che il videogame è un medium che consente di "giocare con immagini registrate". Ora, come ha scritto Gianni Canova, uno che di immagini se ne intende, il medium che ha per primo trasformato le immagini registrate in un gioco è il cinema. Lo ha fatto con oltre mezzo secolo di anticipo rispetto al videogioco e continua a farlo meglio, nonostante tutto. Pur essendo nato come attrazione, gioco, fenomeno da baraccone, sin dall'inizio il 'cinema' rimanda etimologicamente a un immaginario ben diverso da quello del *ludus*. L'enfasi qui è tutta posta sull'idea del movimento come tradisce la radice greca. Non a caso, gli anglosassoni chiamano i film 'moving pictures', immagini mobili. Televisione evoca un immaginario ancora più suggestivo: quello della visione a distanza (tele). Perfino il fumetto, medium bistrattato dalla 'cultura alta' per oltre un secolo, relegato ai bassifondi della narrativa e umiliato dai (re)censori letterari che non hanno mai superato la fase anale (la grande maggioranza), gode ormai di una considerazione maggiore presso l'opinione pubblica. Negli Stati Uniti si tende a differenziare 'comics' da 'graphic novel' (sembra banale, ma ci sono voluti trent'anni e questo è insieme una causa ed un effetto della nuova percezione sociale del medium). Alcuni interpreti illuminati, come Scott McLoud e Will Eisner, parlano inoltre di "sequential art", ovvero arte sequenziale.

Per quanto concerne il cinema, gli statunitensi distinguono tra 'film', 'movie' e 'flick'. Il primo è l'opera d'autore, eterna, che trascende le formule narrative consolidate, cliché e convenzioni di genere per esprimere valori universali (es: '2001: Odissea nello Spazio' di Stanley Kubrick). Il 'movie' è il cinema pensato come strumento di divertimento e cultura, accessibile, immediato, diretto e insieme leggibile a più livelli (es: 'Salvate il Soldato Ryan' di Steven Spielberg). Il 'flick' è il cinema nella sua accezione più commerciale, il film come pura merce, macchina-per-fare-soldi, che si serve di tutte le convenzioni del genere per raggiungere i propri risultati. Il 'flick' è funzionale ad un'esperienza di socializzazione forte: è il film che si va a vedere con gli amici, per farsi quattro risate in compagnia (es: 'Zoolander' di Ben Stiller) oppure oggetto di devozione di comunità di fan che sostanzialmente se ne fregano degli eventuali contenuti artistici, culturali ed intellettuali. Qui il godimento del testo scaturisce dall'apprezzamento di elementi specifici che il pubblico mainstream generalmente ignora completamente (un esempio di 'flick' potrebbe essere 'Jason X' di James Isaac, in cui ciò che conta davvero è il rituale degli omicidi, il tipo di arma utilizzata, altri dettagli iconografici e narrativi etc).

Il termine 'videogioco' è linguisticamente e concettualmente povero. L'ambizioso 'divertimento elettronico' ('electronic entertainment') non ha mai veramente preso piede se non nei comunicati stampa delle multinazionali, per non parlare di 'intrattenimento interattivo' ('interactive entertainment', a metà tra lo scioglilingua e il *nonsense* (es: una partita a briscola nel Bar Sport è interattiva, dunque dobbiamo considerarla un esempio di 'interactive entertainment'?).

"Se potessimo viaggiare nel tempo come il protagonista del celebre romanzo di Wells e ribattezzare il medium videoludico, quale termine sceglieremmo?"

Ora: se potessimo viaggiare nel tempo come il protagonista del celebre romanzo di Wells e ribattezzare il medium videoludico, quale termine sceglieremmo? Quale definizione esprimerebbe appieno la sua essenza, il suo specifico, ciò che lo rende unico e peculiare? Inviatemi i vostri suggerimenti al mio indirizzo email (mbittanti@libero.it). Discuteremo insieme dei risultati sul prossimo numero di Mattscape.

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi.**

REDEYE

Uno sguardo di sbieco all'industria dei videogiochi

Diffondere la parola

Tutto ha inizio durante una cena, una festa per celebrare qualcosa. RedEye è al tavolo impegnato a parlare con una manciata di altri luminari dell'industria dei videogiochi, quando uno dei presenti seduto nella parte opposta dice: "Ma almeno ti piacciono i videogiochi?". Allah, Dio, oh misericordioso Geova: quando i posti si liberano e il cameriere porta via il vino, quando la gente nelle vicinanze distoglie gli sguardi e la banda ricomincia a suonare, RedEye si schiarisce la gola e comincia.
"Sì".

Ma si ferma lì, perché sa che è inutile discutere con qualcuno che non riesce a comprendere le ragioni che spingono a dubitare di quei giochi che distruggerebbero altri giochi, sebbene l'argomento in se stesso sia semplice. I giochi vengono promossi ai primi posti in classifica dall'hype, vendendo così milioni di copie in breve termine. Ma questo dissuade i non-giocatori caduti vittima dell'hype dal dare una seconda possibilità ad altri giochi. E ciò fa riflettere RedEye: come si può invogliare la gente a videogiocare? Come può la gente sapere quale dei nostri nuovi, spettacolari mondi merita di essere visitato? Semplice. Ci serve un opuscolo pubblicitario. Uno di quelli per le vacanze. Sfavillante, che seduca con il miraggio di terre esotiche, foto a pagina intera, aggettivi suadenti. Traboccante di iperboli, certo, ma che non siano menzogne. Ogni momento catturato e descritto al suo interno dovrebbe poter essere vissuto dagli intrepidi avventurieri. E anche se qualcuno dovesse risultare fuori dalla portata di qualche visitatore, non si tratterebbe mai di affermazioni totalmente assurde, non sarebbero mai invenzioni. Cartoline dai confini dell'arte. Venite Ai Videogiochi! Ammirate I Paesaggi! Assaporate La Magia!

E quel che vedrete sarà... La Caverna. In *Rogue*, 20 anni fa, quando nella tua testa i personaggi ASCII si trasformarono nelle creature più oscure. Quando raggiungesti dungeon inesplorati, tre livelli più in profondità rispetto al luogo più profondo al quale fossi mai arrivato, con la consapevolezza che ogni passo in avanti era un passo verso l'ignoto e alla morte eterna. Quello spirito di avventura che sentisti allora è lo stesso che senti anche adesso quando riprendi il gioco in ricordo dei vecchi tempi. E non è stato mai superato, ma solo eguagliato.

Il Cielo di Notte. Quando con *Elite* hai sperimentato la libertà per la prima volta. Saltellavi di stella in stella diventando col tempo sempre più sicuro di te. E poi, all'improvviso, un'anomalia. Il Cobra restò intrappolato tra i punti di uno spazio che sembrava stregato mentre sul radar un gruppo di L si avvicinava lentamente. Qualcosa di alieno, ottagonale, ti apparve, i laser si infransero contro gli scudi e per la tua nave non ci fu niente da fare. Quando la polvere di pixel sbiadì, senza una guida o aiuti in linea, ti domandasti: 'Ma cosa è successo? Chi erano? In che modo posso farlo succedere di nuovo?' Non lo hai mai scoperto, ma non lo hai mai dimenticato.

La Vecchia Roccaforte. Quando *Doom* ti obbligò ad accettare il fatto che la realtà virtuale non sarebbe nata da costosi caschi che ti avrebbero rotto il collo, ma stava nascendo proprio allora, nelle nostre case. Al confronto *Wolfenstein* sembrava *Hunt The Wumpus*: questa era la vita reale. Quando hai visto scale virtuali e le hai salite per aprire una finestra, e gettasti lo sguardo dalla balconata fino a scorgere le montagne in lontananza. Eri in un altro mondo, un mondo dalle architetture fatte non più di bitmap bidimensionali, ma di pilastri e vertici. Hai mosso i primi passi in quelli che saranno stati un migliaio di corridoi, e lo hai fatto trattenendo il fiato.

La Sala da Ballo. Capire *Dance Dance Revolution*. Non un momento su schermo, piuttosto un'inversione di prospettiva, sentire le sinapsi che strisciano, si toccano e si connettono nel tuo cervello. Quando, piuttosto che reagire alle frecce nella parte alta dello schermo, il gioco divenne un esercizio di interpretazione musicale. Quando hai improvvisamente capito come leggere lo spartito e hai smesso di contorcerti per cominciare a danzare. Quando l'equilibrio fra il tuo potere e quello della freccia si è spostato a tuo favore, e hai riconquistato la tua libertà.

La Spiaggia. La prima volta che hai camminato lungo la spiaggia e hai visto l'alba sopra Liberty City. Forse ci eri arrivato guidando, assieme ad una prostituta, che poi hai assassinato per riavere i tuoi soldi, e quindi ti sei ritrovato disteso sulla sabbia chiedendoti cosa ci fosse oltre quelle rocce. Mentre camminavi spavaldo, la notte volgeva al giorno e lo schermo si tingeva di toni rossastri. Per un attimo te ne sei stato fermo lì, a guardare. In lontananza, un aeroplano fendeva la nebbia e ti sei chiesto: chi c'è su quell'aereo? Dove atterreranno? Da dove vengono? E per un momento eri lì, cittadino di una strana terra, che provavi qualcosa che nessun altro medium è stato mai in grado di offrirti.

La Campagna. I paesaggi ondulati di *Halo* sembravano più solidi di ogni scenario alieno che avessi mai visto, forse perché popolati da nemici dotati di temibile intelligenza. O forse era solo apparenza, dal momento che come sempre la tua testa scriveva le storie riempiendo gli spazi vuoti dell'intelligenza artificiale. Le colline parevano vive mentre riecheggiavano i suoni di Grunt, Jackal ed Elite. Al secondo livello, quando li spiavi nascosto dietro un dosso mentre inseguivano le loro prede intorno al faro, e hai scorto uno spicchio dell'anello curvarsi sopra di te, quindi una luce bluastra partire verso il centro di Halo, e sapevi che stavi per morire, ma morire felice.

"Mentre camminavi, la notte volgeva al giorno e lo schermo si tingeva di rosso. Per un attimo te ne sei stato fermo lì, a guardare"

Ce ne sono altre. Le situazioni emozionanti nei videogiochi possono essere fortemente personali, ma rappresentano la ragione per cui giochiamo. A RedEye piacerebbe ascoltare le vostre idee per un opuscolo (scrivete al solito indirizzo videogiochi@futuremediaitaly.it). Fatevi avanti con coraggio e intelligenza. Sappiate che ci sono delle negatività, cose a cui andare contro e persone che vadano contro queste cose. Comprendete questo, e compensate le negatività con le positività. Evangelizzate, ma evangelizzate con criterio. Perché se continuiamo ad elogiare le cose sbagliate finiremo per trascorrere le vacanze sempre da soli.

RedEye è un veterano del giornalismo videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

TRIGGER HAPPY

Steven Poole

Scalare pareti per rivendicare le strade

Il vento fischia tra le orecchie mentre mi arrampico su un lato dell'Empire State Building. Proprio quando penso di aver raggiunto la vetta, un enorme pennone si staglia davanti a me: per scalarlo sarà necessario saltare su una piattaforma sporgente. Avverto una leggera sensazione di vertigine. Arrivato in cima, me ne sto in piedi a godermi lo spettacolo. Sotto di me, Manhattan si estende in tutta la sua gloria e l'Hudson River emana bagliori sotto la luce del sole. Di fronte a tanta bellezza, decido di saltare giù. Un magnifico tuffo verticale di centinaia di metri con l'aria che mi sfiora veloce il viso. Le pareti dei grattacieli si sfocano. All'ultimo momento, scaglio una liana in avanti e descrivo un perfetto movimento pendolare, prima di lanciarmi in avanti e continuare il mio viaggio aereo sopra le strade.

Le note di 'As The Rush Comes' dei Motorcycle risuonano dal mio hi-fi. "Travelling somewhere, could be anywhere..." Sembrano quasi riferirsi a un videogioco. O almeno a quel tipo di esperienza che potremmo definire 'vertigine', quando l'adrenalina impregna il cervello e diventi una cosa sola con la macchina. *Spider-Man 2* ha saputo sorprendermi. Era dai tempi del glorioso *Wipeout 3* che non provavo un gioco in grado di restituire una simile vertigine.

La vertigine scaturisce dall'esecuzione di movimenti emozionanti in luoghi caratteristici. Puoi riconoscerla in alcuni tratti di *Tomb Raider* o *Prince Of Persia: Le Sabbie Del Tempo*, o quando cavalchi Epona fra le colline di Hyrule in *Ocarina Of Time*. Ciò che rende *Spider-Man 2* speciale è il fatto che gli sviluppatori sono riusciti a ricreare modalità di deambulazione completamente nuove. Al confronto, attività come correre, saltare o guidare un veicolo appaiono terribilmente scialbe e abusate. Come ci si aspetterebbe dagli autori di giochi del calibro di *Tony Hawk*, *Spider-Man 2* è un po' come una simulazione di skateboard a mezz'aria, con la differenza che non v'è distacco strutturale fra l'azione sul controller e la risposta sullo schermo. Lo stick analogico è dedicato esclusivamente al movimento ondulatorio, mentre solo il combattimento a terra richiede astruse combinazioni di tasti.

È anche una brillante dimostrazione di quanto possa essere appagante un eccellente sistema di controllo: sebbene facilmente assimilabile, padroneggiarlo richiede impegno. All'inizio ti dondoli un po' in giro, sbattendo puntualmente contro le pareti e precipitando sui marciapiedi, causando l'allontanamento di pedoni seccati dalle tue discutibili traiettorie. Ciononostante ti diverti abbastanza da desiderare di migliorarti. E così, senza accorgertene, ti ritrovi a penzolare, ondeggiare e fare acrobazie quando lo desideri, a svoltare gli angoli dondolandoti con matematica precisione e a pendere dai lampioni. È allora che realizzi di essere *Spider-Man*.

Inoltre, *Spider-Man 2* offre una vertigine specificamente urbana. La grande città, che per i romanzieri del XIX secolo era il luogo del peccato e della corruzione, diventa un campo da gioco. Non è la città a dominarci, ma siamo noi a dominare lei.

In un affascinante libro intitolato 'Matters Of Gravity' circa il ruolo dei supereroi nella cultura popolare, l'autore Scott Bukatman afferma che la vista dei supereroi che si servono dei loro superiori mezzi di locomozione all'interno di città reali aiuta a convivere con la disumanizzante espansione del cemento, a rendere lo spazio urbano più aperto e democratico. Superman può volare ed è dotato di vista a raggi-X: la città non presenta ostacoli fisici o segreti per lui. È la stessa ragione per cui lo scalatore francese Alain Robert, che ha conquistato a mani nude la cima delle Sears Tower, della Torre Eiffel e del Canary Wharf, suscita meraviglia e ammirazione. Ha detto: "Io mi arrampico sugli edifici innanzitutto perché esistono, ma anche perché sono come montagne urbane". E qual è il soprannome di Robert? Spider-Man, naturalmente.

Anche il vero (cioè quello immaginario) Spider-Man può 'esprimersi' solo nelle aree provviste di grattacieli. Gli edifici londinesi, ad esempio, non sarebbero sufficientemente alti da permettergli di eseguire le sue acrobazie con la ragnatela. A Manhattan, egli vince la rigidità della metropoli con i suoi leggiadri movimenti parabolici, come se scrivesse qualcosa che solo Dio può leggere. Ed è proprio questa sensazione (di rivalsa sul nostro essere insignificanti nella vita metropolitana) che *Spider-Man 2* ci offre.

Qualcosa di importante è cambiato da quando all'epoca di *Metropolis Street Racer* i videogiochi sono diventati in grado di ricreare località reali. Oggi un videogioco può offrire un importante brivido extra se hai avuto l'opportunità di viaggiare dal vivo nei luoghi che rappresenta. È il fascino di un'ambientazione reale: che ne dite di *Spider-Man* a Shibuya la prossima volta? Chiunque sia già stato a New York non può fare a meno di meravigliarsi per la verosimiglianza con cui è stata riprodotta in *Spider-Man 2*. Naturalmente mancano Starbucks e Krispy Kreme, non ci sono abbastanza auto e tutto è un po' troppo luminoso, ma resta sempre, riconoscibilmente, New York. La decisione degli sviluppatori di mettere una coppia di enormi riflettori a Ground Zero è il segnale di un genere di considerazioni che di solito non diamo per scontate in un videogioco.

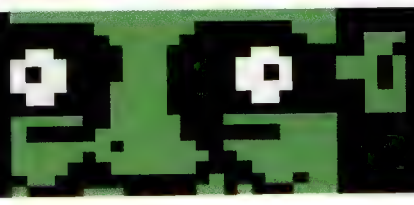
Reali o immaginarie, sono le città i nuovi centri di attrazione, lo spazio di gioco definitivo, e la tecnologia dispone ora della potenza necessaria per dimostrarlo. Il prossimo *Grand Theft Auto* è ambientato a San Andreas. *Half-Life 2* rimpiazza i corridoi industriali e i paesaggi alieni dell'originale con contesti urbani. Non posso fare a meno di sentirmi leggermente meno attratto dalle scenografie anonimamente fantascientifiche che si sono viste finora in *Halo 2*.

Com'è ovvio, limitarsi a costruire una città come ambientazione di un gioco non garantisce la grandiosità dell'esperienza: basti pensare a *The Getaway* e *Driver 3*. Eppure consideriamo il loro successo commerciale: questi giochi danno alla gente quello che vuole, e credo che quel qualcosa sia la 'vertigine urbana'. Abbiamo un'istintiva familiarità con lo scenario cittadino, che sia progettato artisticamente o modellato sulla realtà. Conosciamo le leggi dell'architettura e dello spazio, e siamo ansiosi di metterle alla prova fino al punto di rottura.

"Abbiamo un'istintiva familiarità con lo scenario cittadino. Conosciamo le leggi dell'architettura e dello spazio, e siamo ansiosi di metterle alla prova fino al punto di rottura"

E non c'è limite apparente alle possibilità. In un certo senso, è una rivincita. La tecnologia, sotto le spoglie della rivoluzione industriale, ha portato alla formazione di gigantesche metropoli sporche e opprimenti. Oggi, la tecnologia del videogioco ci dona il potere di librarci al di sopra del livello-formica per dimostrare cognitiva padronanza della vastità urbana. È tempo di rivendicare le strade.

Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'



BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

La storia di due Davide

L'arte è soggettiva. Quello che per qualcuno è un Picasso può essere considerato spazzatura da altri, il che spiega perché molti critici d'arte contribuiscano alla società meno di una qualsiasi battona. Per dirla semplicemente, non si può vincere una discussione sull'arte. Se definite 'merda' un'opera d'arte, l'artista potrà rispondere: "Ah, però ne stai parlando, quindi l'arte ha raggiunto il suo scopo. E ora mi scuserai un attimo se mi infilo questa Polaroid di me stesso nel didietro". È un'argomentazione ragionevole, ma può valere anche per i giochi, in un'industria i cui critici valutano la grafica con il loro personale metro di valutazione?

Un uomo saggio una volta ha affermato di non comprendere la ragione d'essere dei dipinti; perché spendere tanto tempo per ricreare un tramonto, quando sarebbe molto più facile e più sbrigativo catturarne uno in una fotografia? Vedete, l'unica ragione per cui la gente dei Tempi Antichi dipingeva sta nel fatto che era troppo stupida per inventare la macchina fotografica. Ma la realtà di una Monna Lisa fotografata avrebbe avuto più valore di un ritratto realizzato meticolosamente?

Mi è morto un altro PC questa settimana. È il terzo quest'anno, e ho finalmente abbandonato i laptop dal momento che o vanno a fuoco perché riscaldano troppo, oppure li prendo a cazzotti finché lo schermo si rompe. Una volta tanto, non si è trattato di un acquisto troppo doloroso. Avevo intenzione di potenziare il PC sin da quando ho acquistato la mia precedente macchina infernale, che si ruppe la prima volta all'incirca il giorno stesso in cui la comprai. Era appena in grado di far girare *Prato Fiorito*. Questa volta ho perciò ingoiato il rospo e optato per una belva scalpitante. Con *Doom 3* e *Half-Life 2* all'orizzonte, e dopo aver subito l'umiliazione di giocare *Far Cry* con impostazioni grafiche talmente basse che avrebbe potuto chiamarsi Una Eccitante Avventura Nella Terra Degli Origami, ero in agitazione al pensiero di essere tagliato fuori dai giochi.

Toccando ferro, finora si è dimostrato un buon acquisto. Scusatemi se dico qualcosa che sapete già, ma *Far Cry* è davvero così bello come è stato dipinto in giro. Si tratta certamente della più impressionante riproduzione della realtà mai vista in un videogioco. Ho perso un'ora nel livello della portaerei solo per osservare il modo in cui la luce si comportava sugli scalini, o per vederla brillare sulla superficie di un torpedo. Sparavo alle luci per ammirare il comportamento delle ombre nei corridoi attraverso nuvole di vapore sibilanti. Ho persino invitato mio padre per mostrargli l'acqua increspata, la vegetazione ondeggiare dolcemente e le texture delle rocce. Ero profondamente estasiato dalla lussureggiante località tropicale, dal mare blu cristallino, dagli uccelli che si libravano nell'aria, dai pesci guizzanti e dalle lucciole che risplendevano al calar della notte.

Solo dopo aver chiamato le mie 86 figlie dal giardino per mostrare loro la vista meravigliosa apprezzabile dalla cima di una montagna sono stato sbattuto prepotentemente nella realtà. Piuttosto che meravigliarsi come lo ero io, restarono totalmente indifferenti. E perché avrebbe dovuto reagire altrimenti? Erano appena state in giardino, dove avevano tutte le texture realistiche, le ombre e la vegetazione dolcemente ondeggiante che potessero desiderare. In giardino c'erano uccelli veri, vermi veri e un uomo altrettanto vero che le spiava dai cespugli. E in giardino non si verificano mai rallentamenti quando succedono troppe cose. In giardino puoi lanciare un sasso per frantumare la finestra del vicino, e non ti passerebbe mai per la testa l'idea di soffermarti ad ammirare il modo in cui il sole illumina ogni singolo frammento di vetro mentre cade a terra. Saresti troppo impegnato a dartela a gambe, ma sto divagando.

Le ragazze erano completamente impassibili alle bellezze di *Far Cry* semplicemente perché a loro appariva troppo realistico. "È come una fotografia", ha esclamato una. E non aveva torto (sebbene tecnicamente ne avesse, perché le foto non si muovono, piccola idiota).

Per quanto meraviglioso possa apparire *Far Cry*, non si può fare a meno di pensare che forse si è dedicato più tempo alla programmazione delle routine usate per ricreare luci, ombre e piante ondeggianti, piuttosto che al look del gioco. Non v'è dubbio che gli alberi, le capanne, le armi e i vestiti siano tratti da controparti reali. Non a caso, l'aspetto meno impressionante del gioco è rappresentato dagli elementi sprovvisti di equivalenti reali; i mostri erano tutti poco ispirati. È un problema endemico del videogioco.

Mi si è annodato il colon quando ho visto le prime immagini della prossima avventura di *Zelda*. È effettivamente bellissimo, ma è un tipo di bellezza diverso rispetto a *Wind Waker*. Forse quest'ultimo poteva essere un tantino meno spoglio, ma ho rispettato quello che Nintendo stava cercato di fare. Non vedevo l'ora di osservare la serie evolversi in quella direzione, affinando e arricchendo quello stile grafico. Ma piuttosto che continuare per la sua strada, Nintendo ha abbandonato il cel shading in favore di uno stile grafico più realistico. Sembra che i giorni dell'arte genuina nei videogiochi siano già alle nostre spalle.

Date uno sguardo a *Jak III*. È un gioco divertente con un bell'aspetto, ma è tristemente privo di carattere. I suoi scenari soffrono di una blanda pigrizia di fondo, veicolano la sensazione di essere lì solo per svolgere una funzione piuttosto che per impressionare. Gli esempi di arte genuina nei giochi (di mondi disegnati per qualcosa di più della mera funzionalità) sono sopraffatti da un'asfissiante corsa verso la simulazione. O, nel caso degli sparatutto in prima persona, da una campagna volta a reintrodurre l'insipida architettura di un agglomerato anni '60. Per ogni *Viewtiful Joe* ci sono un milione di *Jak II*. Per ogni *Ico* c'è un *Full Spectrum Warrior*. Per ogni *XIII* o *Rayman*, un centinaio di *Special Ops: Red Mercury*, *Goldeneye 2* o *Grand Theft Auto*.

"Gli esempi di arte genuina (di mondi *disegnati* per qualcosa di più della mera funzionalità) sono sopraffatti da una asfissiante corsa verso la simulazione"

Forse sono deplorevolmente fuori passo rispetto alla sensibilità comune, ma mi sembra un peccato che così pochi sviluppatori investano nel lato visivo delle cose con un senso del design un minimo coerente. Non fraintendetemi, la simulazione ha il suo posto. Sarebbe difficile farsi trasportare da *FIFA 2005* se i giocatori fossero delle caricature super-deformed, mentre tutta l'essenza della serie *Gran Turismo* consiste nell'opportunità di guidare auto che noi povera plebaglia possiamo solo sognare di avere. Ma arriva un punto nel quale uno si chiede: perché? Perché all'improvviso tutto deve sembrare così verosimile e standardizzato?

Abbiamo bisogno di più David Hockney per curare l'aspetto visivo dei nostri giochi, e di qualche David Bailey in meno. Chi sarà quest'uomo?

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

AV OUT

Toshihiro Nagoshi, general manager, divisione Sega Creative Center

La fine della comunicazione così come la conosciamo

In Giappone, le stazioni televisive sono colme di programmi che mostrano persone discutere o dibattere animatamente. Show televisivi di questo genere non sono nuovi, esistono da anni, ma solo di recente proliferano e vengono trasmessi in gran numero.

In passato erano confinati nelle fasce orarie marginali del mattino o della tarda serata, ma la popolarità crescente li ha ora portati in quelle di punta, quando può seguirli il più ampio numero di persone.

I contenuti possono differire anche di molto, ma la sostanza resta la stessa per tutti. Ci sono una serie di persone rappresentative di opinioni e generazioni differenti che si confrontano sui temi e gli argomenti di maggior interesse. Questi vengono stabiliti a seguito di ricerche condotte fra la gente comune (gli spettatori) e talvolta qualcuno dei commentatori viene scelto proprio tra gli spettatori. I partecipanti possono avere i profili più diversi: artisti, politici, insegnanti, avvocati, medici, studenti, braccianti e così via... Va bene qualsiasi cosa pur di attirare l'attenzione della gente (degli spettatori), permettendo a questi show di catturare il pubblico più ampio possibile.

Mi interrogavo sulle ragioni che hanno portato questi programmi TV ad un simile successo, quando ho avuto l'opportunità di parlarne con un produttore televisivo. Alcune delle sue risposte si sono rivelate piuttosto interessanti.

L'ho già detto in passato, ma quella in cui viviamo è l'era dell'ubiquità. I modi attraverso cui la gente può comunicare sono aumentati in maniera incredibile. Ma questo significa anche che veniamo a contatto con un volume di informazioni sempre crescente nella nostra vita. Prima si era riluttanti nel comunicare con gli altri, specialmente con chi non si conosceva. Oggi questa barriera è scomparsa, e tutto 'grazie' all'epoca dell'ubiquità.

Fino a non molto tempo fa potevamo contare su un limitato numero di modi per comunicare, per lo più si usava il telefono o la posta. E invece oggi abbiamo un'enorme varietà di mezzi a disposizione, come le email che uso per inviare la mia rubrica o addirittura telefonini per le videoconferenze. Inoltre, possiamo chattare usando il PC o addirittura le nostre console per videogiochi! Proprio così, il videogioco moderno è diventato un efficace mezzo di diffusione di questo fenomeno. L'incredibile aumento del numero di sistemi per comunicare ha generato nuove vie di espressione. A questo proposito, il produttore televisivo ha avuto da dire parole interessanti:

"L'aumento dei mezzi di comunicazione non implica necessariamente un miglioramento della capacità della gente di comunicare. Credo sia avvenuto il contrario."

Vale a dire che laddove le opportunità e le situazioni per comunicare crescevano, la qualità dei contenuti non migliorava. La capacità di comunicare ha perso il suo valore essenziale. Perché questo? Il mistero si infittiva. Ecco la spiegazione:

Il merito dell'era dell'ubiquità riguarda principalmente la comodità. L'idea di 'comodità' si riferisce al fatto che la comunicazione moderna opera contro il principio comune di 'trasmettere qualcosa a qualcuno'. Ma c'è anche un altro problema.

"È raro vedere qualcuno parlare animatamente faccia a faccia con un'altra persona. È certamente più divertente assistere a scene del genere"

Ad esempio, quando due persone divise da grandi distanze avevano necessità di comunicare, erano costrette ad usare un 'regolare' telefono o a scrivere una lettera. La persona che stava passando l'informazione e quella che la riceveva dovevano farlo in maniera molto sintetica, semplice da capire. Dovevano avere l'accortezza di prevedere che l'altra parte avrebbe potuto non recepire correttamente l'informazione.

Sempre in passato, le persone organizzavano gli incontri stabilendo il tempo, il luogo e talvolta anche il modo sicuro per arrivare all'appuntamento. Tutto qui. Oggi invece, la possibilità di comunicare quando lo si desidera ha reso questa operazione incerta e approssimativa. Le due parti (quella che spiega e quella che riceve la spiegazione) si stufano presto di perdersi in troppi dettagli. Penso proprio di averlo gia sperimentato.

È proprio a causa di questo ambiente troppo agevole per la comunicazione che la gente presta meno attenzione a ciò che dice mentre parla, con il risultato che la qualità della comunicazione si è abbassata.

Il produttore televisivo ha inoltre aggiunto: "L'aspetto più seccante dell'ubiquità consiste nelle molte possibilità di evasione che concede. L'epoca dell'ubiquità potrebbe, in effetti, essere definita anche l'epoca delle 'molte vie di fuga'. Nella vita di ogni giorno possono capitare diverse situazioni sgradevoli, come dover parlare ad una persona che non abbiamo in particolare simpatia o dover affrontare un argomento col quale non siamo a nostro agio. In precedenza, queste erano situazioni scomode da superare, mentre oggi non hanno importanza perché nessuno dà loro peso. Proprio come quando parliamo con i nostri 'comodi mezzi di comunicazione', il bisogno di indugiare nei dettagli si è ridotto. Tutta la società sta diventando così: puoi 'fuggire' da ciò con cui non vuoi confrontarti."

Mmm... Capisco. Anche stavolta ho la sensazione di aver vissuto un'esperienza simile in passato. Il produttore televisivo ha poi avuto un'ultima considerazione: "In questa società è raro vedere qualcuno parlare animatamente faccia a faccia con un'altra persona. È diventato certamente più divertente assistere a scene del genere. Le persone non si comportano così nella vita quotidiana, o meglio, prima lo facevano, ma ora non più, ed è per questa ragione che trovano divertente guardare la gente che parla in televisione nel corso di queste trasmissioni dibattimentali. Personalmente, lo trovo molto strano."

Penso che abbia proprio ragione. Forse stiamo assistendo alla fine della 'normale' età della comunicazione. Con questo intendo il tipo di comunicazione che ha luogo direttamente con gli altri senza alcun aggeggio di mezzo. Non siete d'accordo? Alla prossima!

Prima della recente ristrutturazione di Sega, Toshihiro Nagoshi era il presidente del team di sviluppo interno Amusement Vision

PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

Il gioco Totale Globale Spaziale

Finalmente è uscito. Le riviste e la televisione hanno cominciato ha creare hype, diciamo, qualcosa come tre anni fa. Magliette, pupazzetti, leggende esoteriche, spot pubblicitari di 2-3 secondi in cui non si capiva e vedeva assolutamente nulla. Qualcuno parlava di una maledizione che andava decimando la troupe di programmatori in circostanze inspiegabili. Qualcun altro riconduceva il ritardo nell'uscita a un piano divino contro la nascita della perfezione assoluta. E io l'ho aspettato, l'ho desiderato, l'ho idealizzato, cercando disperatamente ogni più piccola notizia in rete per sbavarci sopra.

Ora è qui tra le mie mani. Per riuscire ad averne una copia ho dormito tutta la notte steso di schiena sul marciapiede di fronte al negozio di videogame, ho fatto uno sgambetto ad un bambino, ho spruzzato intorno a me spray anti-aggressione, ho rispolverato quella vecchia mossa di karate che addormenta sul colpo. Ma ora è qui, lo stringo in pugno. E guai a chi si metterà tra me e lui: non c'è mamma, né spogliarellista, né partita di Champions che valga un minuto in meno speso nel virtuamondo di questo TGS game.

È la rivoluzione videoludica che ogni hardcore gamer degno di tal nome auspicava da tempo, è il gioco Totale Globale Spaziale. Il TGS game, appunto. La sintesi del tutto nella singola opera e l'espandersi della singola opera nel tutto.

Lo sto scartando, con la gola secca e la tachicardia ansiosa di chi sente il peso della storia sulle spalle. La confezione è fatta di colori riflettenti in puro stile hi-tech, la copertina è in 3D, raffigurante Steven Spielberg sorridente con in mano un cartello: "Dinnanzi a tale perfezione io posso solo zappare la terra". All'interno ci sono 3 DVD doppio strato, uno contenente il gioco, l'altro il making of, i trailer pubblicitari ed altri bonus, e il terzo la colonna sonora interpretata live dai Metallica insieme all'orchestra sinfonica di Mosca.

Infilo il DVD del gioco nella console. Ho preso la nuova console solo per questo. D'altronde ho sulle dita la killer application definitiva, quella che ti fa comprare l'hardware addirittura tre anni prima di poterlo sperimentare. Roba che dopo l'acquisto l'avevo messo nel ripostiglio ancora imballato, tant'è che ieri, al momento di riesumarlo, non mi ricordavo nemmeno dov'era. Ma ne è valsa la pena cavolo.

Lo schermo da nero si irradia di una luce bianca e luminosa. Appare al centro il logo della casa produttrice, dal design sobrio e brioso, quindi l'immagine si dissolve di nuovo sul bianco candido e... squilla il telefono.

"Maledizione, ma non c'era un altro momento per rompere?", urlo ad alta voce. Nessuno della mia famiglia osa controbattere. Sanno che oggi è un giorno particolare: da oggi il significato della parola videogioco è salito ad un livello superiore, mistico.

Alzo la cornetta:
"Ciao Andrea, sono Fabio.
Allora, l'hai comprato?"
"Me lo chiedi pure?"
"Era retorico, dai! Allora, com'è?"
"Se aspettavi una mezz'ora a chiamarmi magari riuscivo a dirtelo."
"Scusa... ma quale versione hai preso?"
"Quella italiana: costava 75 euro più della international, ma perlomeno in questa alcune parole sono tradotte nella nostra lingua, tipo casa, ciao, fame, papà, acne. Vuoi mettere?"
"Già, alla fine, davanti al gioco Totale Globale Spaziale, cosa sono poi 75 euro in più?"

"Questo è il gioco Totale Globale Spaziale, risultato di un lavoro che per 4 anni ha impegnato una equipe di 1715 programmatori"

"Senza contare le migliorie grafiche: ho letto che per ogni personaggio sono stati usati 6 milioni di poligoni invece dei 5 milioni e mezzo della versione international. A occhio non si nota la differenza, ma come fai a rinunciare al meglio se puoi averlo?"
"Già, senti... non è che posso venire a vederlo... e magari a fare una partitina?"
"Te lo dovevi comprare se volevi giocarci."
"Ti prego, non ho un quattrino in questo periodo, e sono cinque notti che non dormo aspettando questo momento!"
"Io ho venduto la chitarra e un rene di mio fratello al mercato nero per racimolare la cifra... mio fratello me lo rispediscono in settimana."
"Vabbè, fortuna che siamo amici... Ci sentiamo più tardi và, così mi dici com'è..."
"Telefonata sprecata: questo è il gioco Totale Globale Spaziale, risultato di un lavoro che per 4 anni ha impegnato una equipe di 1715 programmatori. È un capolavoro annunciato."
"Capito. Ciao."
"Bravo. Ciao."

Torno al monitor. Una settimana fa ho comprato un intero impianto home cinema per godermi gli effetti speciali in cui sarò immerso a minuti. Accendo di nuovo la console che avevo messo in stand-by e mi preparo in un karma di circostanza, totale devozione al momento videoludico.

Mentre il gioco carica, con la mente volo a tre anni fa e rivedo me stesso neanche tanto interessato alla cosa. Oltretutto ero convinto che il genere manco facesse per me. Invece, in tutti questi anni, le copertine dei giornali, le anteprime di 15 pagine al loro interno, le foto dei programmatori che sembravano dirti "Ehi amico, questo gioco è secondo come importanza solo alla scoperta dell'America", i servizi televisivi, le voci di corridoio messe in giro da altri curiosi come me, mi hanno letteralmente trasformato. Ora sono devoto al gioco Totale Globale Spaziale. E finalmente potrò godermelo penetrandolo in ogni suo orifizio binario.

Parte il filmato di presentazione in computer grafica. Un capolavoro. Alla fine, una voce robotica mi dà il benvenuto. Ottimo. Appare la schermata dei menu, alto design d'avanguardia. Molto buono. Premo Start e parte un piccolo filmato d'introduzione in real time. Buono. Inizia il gioco vero e proprio e tutto diventa interattivo. Carino. Smanetto per una decina di minuti provando un po' questo un po' quello. Decente. Continuo con la cosa per altri cinque minuti. Che palle... credevo meglio, tutto sommato. Forse se me l'avessero gonfiato un po' meno l'avrei apprezzato per quello che era. Così, dopo quindici minuti mi dico che per oggi può bastare, magari gli darò un'occhiata, tempo permettendo, domani... o dopo domani... o magari dopo lo presto a Fabio così ci gioca e mi dice se vale la pena... L'importante è sapere di averlo, ecco.

E poi adesso mi incuriosisce un titolo appena annunciato che dicono sarà il gioco più definitivo del definitivo precedente. Il gioco Totale Globale Spaziale Megagalattico. Ecco quello sì che mi interessa veramente ora, chissà quando uscirà... l'importante sarà farlo mio!

Andrea Saletti scrive di tutto su www.melemarce.com. Le sue depravazioni non coincidono necessariamente con quelle di ***Videogiochi****.*

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

RIVISTA +
GIOCO COMPLETO +
DVD A SOLI € 7,70
OPPURE
RIVISTA +
GIOCO COMPLETO +
2 CD A € 6,70

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

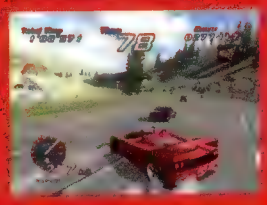
ANCHE NELLA VERSIONE BUDGET
CON ALLEGATO UN GIOCO COMPLETO
A UN PREZZO ECCEZIONALE!

future games
Il meglio per i videogiocatori

I più attesi da Videogiochi

Halo 2
Mancano solo due mesi e non si sa ancora nulla della modalità in singolo. E mai si saprà fino all'uscita del gioco. "Vogliamo che sia una sorpresa", parola di Bungie

Out Run 2
Voci non confermate parlano di sette tracciati bonus estratti da *Daytona USA 2* e *Scud Race*. E qualcosa si gonfia nei pantaloni. Recensione sul prossimo numero



MGS3: Snake Eater
Il nuovo filmato diffuso da Konami ha acceso un punto di domanda sulle teste di tutti. Snake (?) rivive all'indirizzo gm00.konami.co.jp/products/mgs3/english/index.html

The Legend Of Zelda
Nessun nuovo dettaglio al di là di un Miyamoto al lavoro su un sistema di controllo "che rifletta la maturità di Link". Qualsiasi cosa significhi. Il pantalone si gonfia ancora

(Xbox, Microsoft)

(Xbox, Sega)

(PS2, Konami)

(GC, Nintendo)

Sincronia

Troppo lavoro per barare

Fino a non poco tempo fa, dire che un gioco aveva richiesto 'quasi un anno' di sviluppo equivaleva a dire che aveva richiesto 'un sacco di tempo'. Oggi non è più così. Oggi un anno di sviluppo suona irrisorio. Funziona un po' come gli anni dei cani: due anni e mezzo stanno allo sviluppo di un gioco moderno come uno sta a quello di un gioco del passato. Pertanto, in luogo di giochi finiti in 'quasi un anno', titoli come il promettente *Dragon Age* (p28) di Bioware, nonostante abbia alle spalle già un anno e mezzo di lavoro, compaiono nella sezione anteprime, con pochi dettagli e ancora meno immagini disponibili.

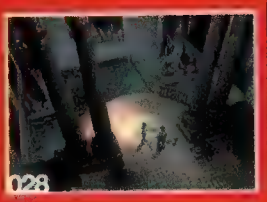
Allo stesso tempo, i cambiamenti avvengono ad un ritmo accelerato rispetto al passato. In parte dipende dalla maturità raggiunta dalle console attuali (PlayStation2 è ormai addomesticata e gli standard stabiliti su Xbox sembrano ogni giorno meno inarrivabili), in parte dal talento, dall'impegno e dall'immaginazione di chi ci lavora. Solo negli ultimi sei mesi, giochi come *Prince Of Persia*, *Ninja Gaiden* e *Galleon* hanno ridefinito il modo in cui ci si muove in un mondo virtuale.

Cosa comporta lavorare su un progetto per tre anni quando le cose cambiano così velocemente? Quando ogni nuova uscita può rendere obsoleto o addirittura ispirare un elemento importante di un gioco ancora in sviluppo? Talvolta l'attesa si paga a caro prezzo. Dopo che *Psi-Ops* (p116) ha svelato i segreti dell'Havok, la fisica di *Half-Life 2* dovrà faticare parecchio per stupire. *The Chronicles Of Riddick* (p124) è stato anticipato dalle scazzottate in prima persona di *Breakdown*, perdendo il diritto di rivendicare l'unicità di una delle sue caratteristiche.

È pertanto comprensibile il motivo per cui alcuni sviluppatori tendano a svelare le loro carte solo all'ultimo momento. Molti processi di sviluppo sono controllati troppo strettamente per consentire un cambio di direzione solo perché qualcuno ha visto qualcosa che gli è piaciuto in qualche demo. Inoltre, molti sviluppatori sono troppo orgogliosi delle loro idee per rubare quelle degli altri.

Ma ciò che davvero protegge queste ultime è il fatto che pochi sviluppatori hanno il tempo di provare giochi che potrebbero indurli al plagio. I designer di *The Chronicles Of Riddick*, pur parlando con fervido entusiasmo dei giochi del passato, non hanno mai giocato a *Breakdown*. Né sono al corrente del fatto che l'approccio analogico di *Fight Night* ti abbia battuti sul tempo. Come potrebbe essere altrimenti? Hanno lavorato alacremente su *The Chronicles Of Riddick* per ben due anni.

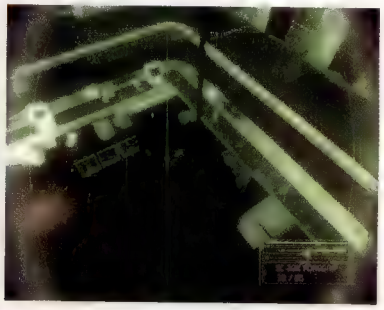
Due anni interi. Quanto suonerà irrisorio questo lasso di tempo con l'avvento della prossima generazione?



Splinter Cell: Chaos Theory (PC, Xbox) p024
Pariah (PC, Xbox, PS2) p026
[illegible] p028
[illegible] p030
Blood Will Tell (PS2) p032
Hayangami (PS2) p034
Armored Core: Formula Front (PS2, PSP) p035
Armored Core: Nine Breaker (PS2) p035
Stella Deus (PS2) p036
Oddworld Stranger (Xbox, PS2) p037
Need For Speed Underground 2 (PC, PS2, Xbox, GC) p038
GTA: San Andreas (PS2) p040
Metroid Prime 2: Echoes (GC) p046
Tekken 5 (PS2, Coin-op) p052
KOTOR II: The Sith Lords (PC, Xbox) p058
Tribes: Vengeance (PC) p062
Stolen (PC, PS2, Xbox) p068

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Nella sede di Ubisoft Montreal si muove il più grande team di sviluppo dell'azienda francese, un team che sembra avere un debole per i riflessi e le lame affilate...



La capacità delle guardie di riconoscere l'immagine dell'intruso riflessa nello specchio impone una maggiore attenzione nella scelta dei nascondigli. Analogamente, le ombre proiettate sulle pareti possono giocare dei brutti scherzi quando si tenta di prendere il nemico alle spalle

Il motore grafico di *Chaos Theory* si esalta in condizioni meteorologiche proibitive. La pioggia mette in evidenza le diverse caratteristiche dei materiali che vi sono esposti, sottolineando ad esempio le venature del legno e la lucidità del metallo

Dominio non è dominio: tanta è la differenza a livello di significante che si nasconde in una minuscola vocale. È una questione di dettagli, di piccoli particolari capaci di alterare drasticamente il significato di una parola. O di un gioco. Ed è proprio nei dettagli che si misura il potenziale di *Chaos Theory*. Nel terzo episodio dello stealth game Ubisoft ispirato al mondo di Tom Clancy c'è sia l'effetto domino che il dominio. Quest'ultimo, ovviamente a livello mondiale, è lo scopo a cui mirano le forze ostili di turno, mentre il primo è il classico susseguirsi di accadimenti che dal rapimento di un ingegnere statunitense in Perù porta all'escalation di un conflitto in terra di Corea.

Dettagli, quindi, come quelli su cui hanno insistito gli sviluppatori canadesi, lavorando sull'affinamento dell'intelligenza artificiale preposta al comportamento dei nemici e sull'arricchimento del comparto grafico. Le dinamiche stealth e il vasto impiego di apparecchiature ad alto contenuto tecnologico sono ancora le colonne portanti dell'esperienza, ma le nuove routine di IA, combinate ad una struttura dei livelli meno lineare rispetto all'offerta passata, impongono a Sam Fisher un atteggiamento più elastico.

Oltre a carpire il rumore dei suoi passi, le guardie sono ora in grado di riconoscere il riflesso dell'intruso negli specchi e di coglierne l'ombra proiettata sulle pareti, mentre la loro propensione al lavoro di squadra (manifesta nella possibilità di scambiarsi informazioni sulla posizione del nemico e di chiamare rinforzi) acuisce il livello di sfida.

"Oltre a carpire il rumore dei suoi passi, le guardie sono ora in grado di riconoscere il riflesso dell'intruso negli specchi e di coglierne l'ombra"

Come sempre, le guardie vivono due diversi stati d'animo, tranquillità ed irrequietezza, sottolineati da un diverso incedere della colonna sonora, ma soprattutto da animazioni e atteggiamenti specifici. Se ne momenti di quiete i nemici seguono un percorso di pattugliamento predefinito, seppure più articolato rispetto ai precedenti episodi, durante la caccia eseguono approfondite ispezioni dell'ambiente e procedono fra continui cambi di direzione piuttosto che puntare ciecamente verso l'origine del disturbo. Sempre in materia di intelligenza artificiale, merita menzione l'abilità delle guardie nello sfruttamento del corredo scenografico come copertura durante gli scontri a fuoco, a manifestare un istinto di sopravvivenza opportunamente più sviluppato.

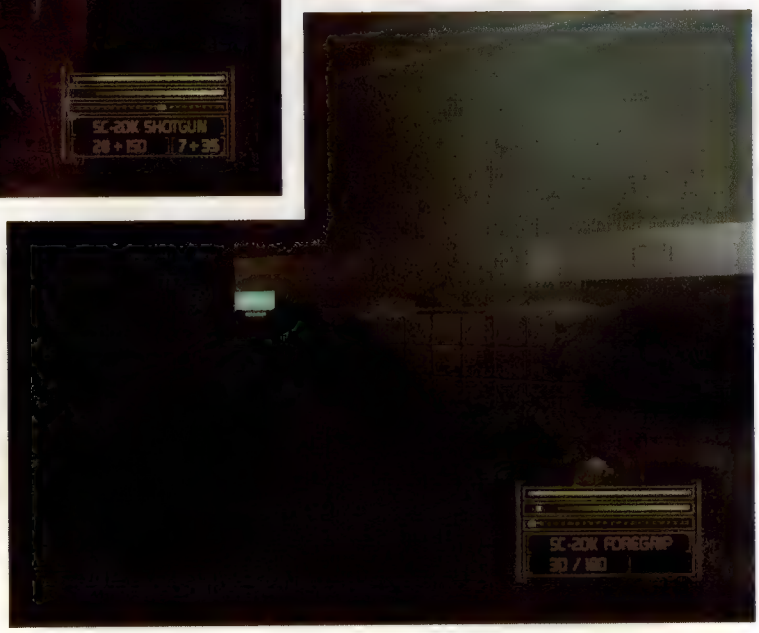
Per bilanciare l'evoluzione dei nemici, Sam Fisher è stato equipaggiato con nuove mosse e una nuova arma, il pugnale. Oltre che per finalità omicide e/o intimidatorie, quest'ultimo può essere impiegato per aprire passaggi alternativi, tagliando superfici morbide come teloni o pareti di carta. Fra le nuove mosse si segnala, invece, la possibilità di afferrare le guardie per il collo da posizione capovolta (leggi, appesi per le gambe a travi o tubature) o di spingerle al di là di parapetti per farle precipitare nel vuoto (o, più produttivamente, su una guardia sottostante).

Nell'ambito delle abilità non letali, merita menzione il nuovo repertorio di alternative legate all'apertura delle porte. Si può decidere di entrare con discrezione, magari dopo aver ispezionato la stanza attraverso il classico cavetto in fibra ottica, oppure di irrompervi abbattendo la porta con una spallata per mandare nel panico gli eventuali nemici al di là dell'uscio. Quest'ultima opzione si rivela particolarmente efficace se combinata con la nuova modalità di sparo 'shotgun' dell'SC-20K, l'arma modulare in dotazione a Sam Fisher.

L'incremento delle variabili nel campo dell'intelligenza artificiale e le accresciute capacità operative del protagonista trovano riscontro

Sistema: **PC, Xbox**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Ubisoft Montreal**
Origine: **Canada**
Data d'uscita: **Autunno**

Agli osservatori più attenti non sarà sfuggita la tripla barra presente nell'angolo in basso a destra dello schermo. La prima indica lo stato di salute di Sam Fisher, la seconda ne illustra il grado di invisibilità, mentre la terza rivela l'entità del rumore eventualmente prodotto



in un 'sistema di obiettivi' più articolato. Ai canonici primari e secondari si sommano quelli facoltativi e bonus, oltre ad una serie di concettualmente intriganti piani alternativi. Questi ultimi vengono comunicati dal centro di comando automaticamente nel caso in cui la situazione volga al peggio, liberando il giocatore dall'obbligo di ripartire dal salvataggio più recente ad ogni passo falso e mitigando così l'annosa dinamica a base di trial-and-error.

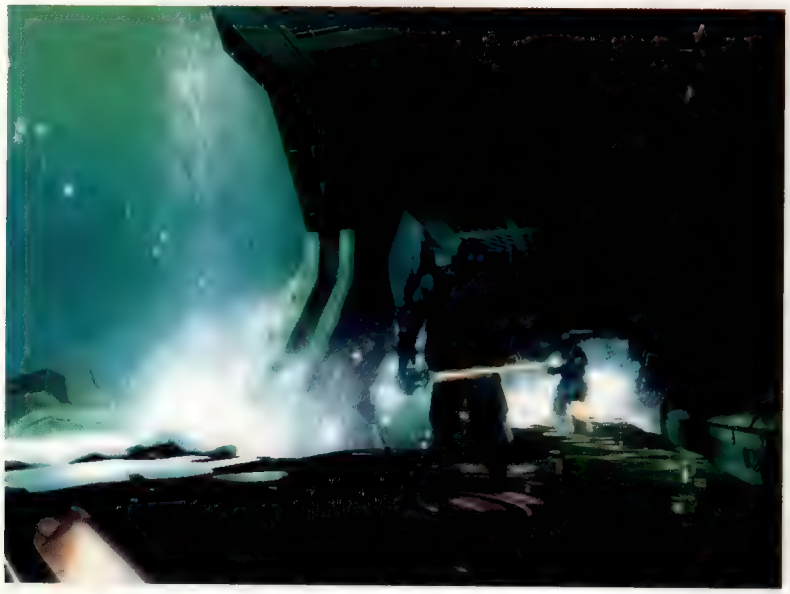
Le eccellenti prospettive della modalità in singolo di *Chaos Theory* trovano il loro giusto corollario nel multiplayer cooperativo. Le quattro mappe progettate appositamente per il gioco di squadra sono legate alla storia principale e vedono due agenti operare in simbiosi per il raggiungimento degli obiettivi comuni in maniera non dissimile a quanto proposto in *Omega Strain*. Lo spirito di collaborazione è amplificato dall'implementazione di apposite mosse di coppia, indispensabili per riuscire a superare le barriere architettoniche opposte dai livelli. Purtroppo, al momento di andare in stampa pare confermata l'assenza di modalità Versus sulla stregua di quelle presenti in *Pandora Tomorrow*.

Il gioco delle coppie

Le mosse di coppia impongono ai partecipanti alla modalità cooperativa di agire sempre fianco a fianco. La discesa con la fune vede una delle due spie tendere la corda a favore del collega, con la facoltà di spostarsi lateralmente lungo l'argine per consentirgli di raggiungere finestre altrimenti fuori portata. L'unico modo per scavalcare muretti alti più di tre metri è fare da scaletta al compagno porgendogli le mani a coppa, quindi approfittare del suo corpo penzolante per issarsi al di là dell'ostacolo. Un ulteriore esempio di collaborazione è il 'salto in lungo': uno dei due agenti spinge l'altro in corsa per consentirgli di sorvolare baratri particolarmente ampi.

Pariah

Il creatore di *Unreal* ritorna con una nuova visione dell'FPS. E un'arma segreta. La decontaminazione avrà inizio fra 15 ore, 59 minuti e 59 secondi... 58... 57... 56...



Troppi giochi hanno storie schifose", osserva **James Schmalz**, fondatore e direttore creativo di Digital Extremes. "Specialmente gli sparatutto in prima persona, e noi vogliamo rompere con questa consuetudine. Che vi piaccia o no, abbiamo una storia che ricorderete".

Sono parole forti per qualsiasi videogioco, soprattutto per un FPS, ma *Pariah* segna il primo tentativo di Digital Extremes di tirarsi fuori dall'ombra dell'originale *Unreal*. Laddove quest'ultimo ha dimostrato il talento del team nella narrazione sull'onda di eventi memorabili, il prossimo titolo ambisce a fare altrettanto, ma concentrandosi sul protagonista. O meglio, sui protagonisti...

Nella futuristica cornice di un pianeta Terra divenuto colonia penitenziaria, il giocatore interpreta il ruolo di Jack Mason, un dottore militare in disgrazia giunto in loco per prelevare un paziente infetto, la prigioniera Karina J. Prevedibilmente, l'operazione non va a buon fine: l'astronave si schianta al suolo, abbandonando i due alla mercè di guardie e prigionieri. Intanto, una piattaforma orbitante si prepara a decontaminare il pianeta facendo esplodere una carica da 50 megaton all'altezza del mare. Mancano sedici ore all'inizio dell'indelicata disinfestazione.

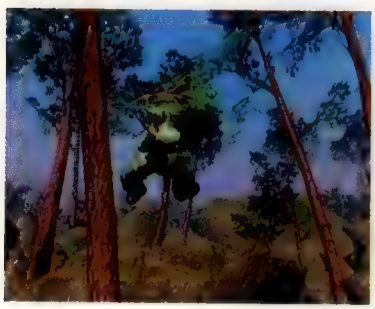
Con i suoi occhi spiritati, un accenno di calvizie ed una pelle imperfetta, Mason sembra un personaggio evaso da *Silent Hill*. Apparentemente, la sua impreparazione al combattimento avrà effetti sul gameplay, sebbene non troppo marcati. Del resto, la storia del genere insegna che anche un laureato in fisica con un paio di lenti a fondo di bottiglia sugli occhi è capace di ricaricare un fucile come un professionista. Ciononostante, l'efficacia di Mason durante gli scontri a fuoco potrebbe essere surclassata da quella della sua compagna.

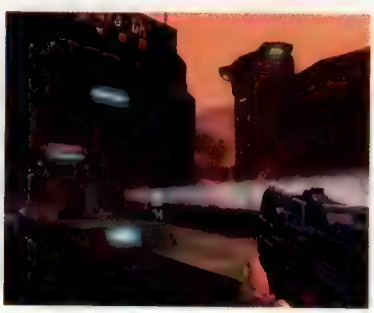
Karina dovrebbe essere in grado di badare a se stessa grazie ad una intelligenza artificiale che getta le sue fondamenta in quella dei bot concepiti per sopravvivere alle risse di *Unreal Championship*. Ma sebbene questo eluda alcune delle trappole legate alla necessità di guidare un compagno NPC attraverso il gioco, la vera sfida consiste nel simulare un personaggio credibile, non un semplice atleta da deathmatch. "È stata senz'altro una delle nostre preoccupazioni, e l'abbiamo risolta semplicemente con la forza bruta", dice Schmalz. "[Karina] gode di un sacco di animazioni e dialoghi [e] abbiamo dedicato tantissimo tempo alla sua IA".

La maggior parte del gioco avrà luogo in ampie aree all'aperto, con l'azione di tanto in tanto spostata entro confini più limitati. "Vogliamo offrire al giocatore un'ampia varietà di sezioni completamente differenti, ed anche alterare il gameplay in funzione dell'ambiente", spiega Schmalz. "È divertente freddare i tuoi nemici strisciando per oscuri corridoi, ma è ancora più divertente spiccare balzi fra le dune di sabbia a bordo del tuo three-wheeler (veicolo a tre ruote, ndr) Wasp".

Le sezioni allestite per l'impiego di veicoli sono organizzate come scatole dei balocchi annegate in routine fisiche, con oggetti da urtare e sparpagliare (compresi

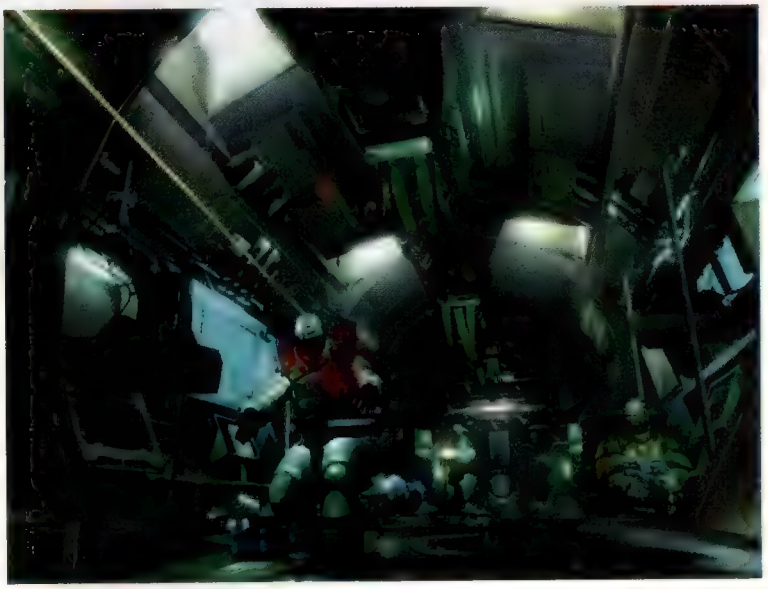
"È divertente freddare nemici per oscuri corridoi, ma è ancora più divertente spiccare balzi fra le dune a bordo del tuo three-wheeler"

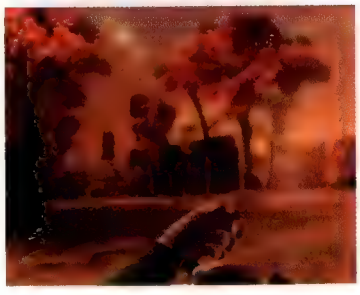




Il multiplayer di *Pariah* trascurerà le sottigliezze del gioco in singolo per favorire un'azione veloce, ma Schmalz promette "un paio di tipologie di gioco inedite" in aggiunta a quelle tradizionali

S.stema: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Hip Interactive**
Sviluppatore: **Digital Extremes**
Origine: **Canada**
Data d'uscita: **2005**





Piuttosto che affidarsi a improbabili medikit gentilmente seminati sul pianeta da altrettanto improbabili dottori di passaggio, Mason trasporta uno 'strumento curativo' impiegabile in qualsiasi momento. Tuttavia, un dosaggio eccessivo provoca l'appannamento della vista: un brutto effetto collaterale se patito nel mezzo della battaglia

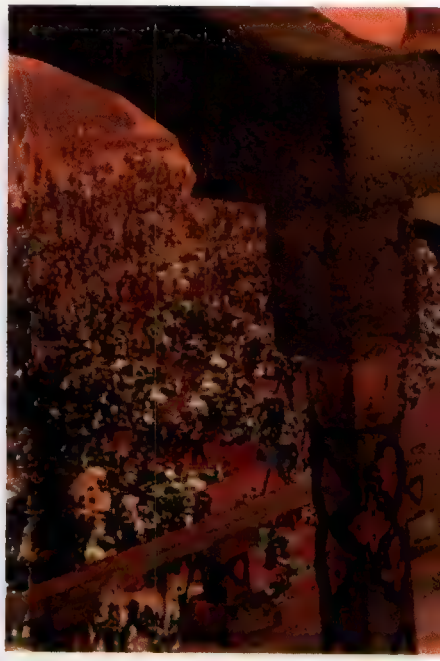
sfortunati nemici appiedati) e balzi da spiccare. Ciononostante, il giocatore è libero di percorrerle a piedi, sebbene l'idea non piaccia a Schmalz: "Puoi correre attraverso quelle sezioni se lo desideri, solo che non è altrettanto divertente".

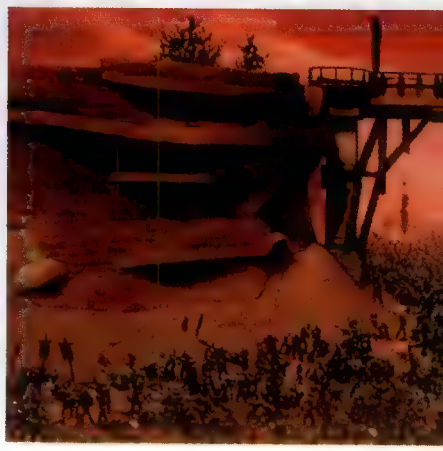
Considerato il notevole motore grafico, nonché l'editor dei livelli (non è ancora chiaro se quest'ultimo verrà inserito nella versione PS2, di cui si sta occupando Pseudo Interactive) e il supporto multiplayer, è interessante che Digital Extremes sia così incline a parlare della storia. Ma non a raccontarla, probabilmente per via della sua costante evoluzione nel corso dello sviluppo. Schmalz fa sapere che il team è già al lavoro sulla quinta bozza della trama e che i vari componenti del gioco sono stati modificati ad ogni versione per assicurarne l'intreccio. "La cosa più difficile è stata sviluppare ed integrare bene la storia. È più di un semplice contesto della modalità singleplayer. Siamo decisamente focalizzati sul gioco in singolo, ma il multiplayer ha comunque beneficiato di un bel po' di attenzioni".

Dal punto di vista concettuale, si direbbe che un genere spesso accusato di incoraggiare pigri clonazioni sia di fatto interessato da una nuova ondata di confidenza nelle sue potenzialità da parte degli sviluppatori. Una sensazione condivisa da Digital Extremes: "È bello vedere giochi come *Riddick*, *Far Cry* e *Battlefield 1942* proporre nuove idee", concorda Schmalz. "E abbiamo appena cominciato a giocare a *Doom 3*, che è dannatamente divertente. Alcuni giochi spingono il genere più di altri, ma nel complesso stanno comunque attirando sempre più persone, giustificando l'investimento nella produzione di giochi ancora più massicci. Quindi è un bene per noi, ed è un bene per il futuro degli FPS".

Dragon Age

BioWare rivisita il passato e scopre, dopo l'età della pietra e quella del bronzo, la misteriosa era del drago...





Nonostante le foto mostrino la classica visuale dall'alto, *Dragon Age* dovrebbe beneficiare dell'esperienza di BioWare con *KOTOR* e *Jade Empire*, in cui l'inquadratura è più ravvicinata per rinforzare il senso di coesione con l'ambiente e per dar modo di ispezionarne da vicino l'incredibile dettaglio

In un'industria dominata da sequel e licenze, la prossima mossa BioWare non avrebbe dovuto destare particolari sorprese. *Knights Of The Old Republic* ha preso una licenza già conosciuta in tutto il mondo e ne ha allargato il raggio d'azione verso un nuovo e differente pubblico di giocatori. Un seguito era inevitabile. E seguito sarà, anche se seguendo canoni inusuali.

BioWare ha infatti affidato lo sviluppo di *KOTOR II* a Obsidian Entertainment (nuovo team indipendente sorto dalle ceneri di Black Isle), continuando così la tradizione che vede i suoi motori passati ad altri team per lo sviluppo di giochi come *Icewind Dale*. BioWare ha annunciato di volersi concentrare esclusivamente su IP originali. Nella fattispecie, un progetto al momento ancora top secret, *Jade Empire* e questo *Dragon Age*.

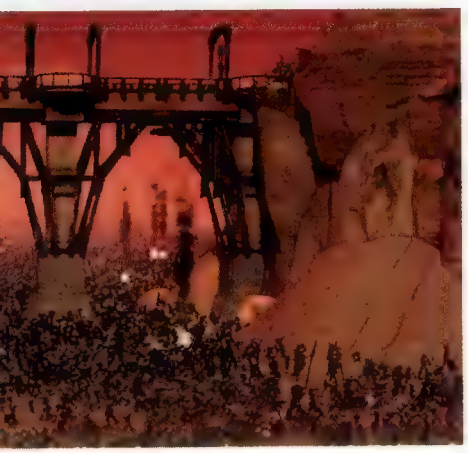
"Abbiamo scritto un simulatore di regole di combattimento, ammassando già l'equivalente di un milione di ore di testing a base di carta e penna"

Ambientata in un universo completamente nuovo, la trama di *Dragon Age* si dipana nei secoli di un'antica realtà storica. "Ogni cultura ha la sua storia, la sua arte, la sua architettura, il suo linguaggio e la sua psicologia", spiega **Scott Greig**, director e producer del gioco. "Quello che stiamo cercando di realizzare è un mondo che *sembri* vivo e reale, che non vada in frantumi appena gli si applichi la benché minima logica". Anche il set di regole è interamente nuovo: anziché adattare quello tramandato dai classici giochi di ruolo da tavolo, gli sviluppatori canadesi ne hanno creato uno specifico per il videogioco, con ovvi benefici. "Abbiamo scritto un simulatore di regole di combattimento, ammassando già l'equivalente di un milione di ore di testing a base di carta e penna", dichiara Greig.

Miscelando i combattimenti dall'alto di *Baldur's Gate* con le fasi di esplorazione in terza persona di *KOTOR*, il gioco è incentrato su un gruppo di personaggi caratterizzati da un background dettagliato, nonché da aspetto e abilità minuziosamente customizzabili. L'idea è quella di avere un titolo con una modalità singleplayer e una multiplayer 'complete' ed autonome, con la storia che si adatti ai bisogni di entrambe le tipologie di gioco. "Dal momento che la campagna multiplayer non è legata a quella singleplayer, ci siamo liberati della necessità di dover interrompere l'azione per infilarci conversazioni o cut-scene", dichiara Greig. "Non è bene fermare l'azione in multiplayer, pertanto abbiamo inventato dei modi per far proseguire la storia senza dover interrompere il divertimento".

E nel plasmare un titolo simile, la mancanza di una licenza è senza dubbio un pregio piuttosto che uno svantaggio. "Avere dei limiti va bene", ammette Greig, "perché ti costringe a concentrarti sul tuo compito. Ma a prescindere da quanto ti piaccia la licenza, non avrai mai la libertà di apportare cambiamenti radi-

Sistema: **PC**
Produttore: **NA**
Sviluppatore: **BioWare**
Origine: **Canada**
Data d'uscita: **NA**



cali. Poterci costruire un nostro mondo è fantastico perché l'unico limite che abbiamo è la nostra immaginazione. Oh, e il nostro budget".

È evidente come l'intenzione di BioWare sia quella di far convergere in *Dragon Age* tutte le qualità che hanno contraddistinto le precedenti creazioni dello studio nordamericano: non a caso Greig e soci promettono l'implementazione di tool per la creazione di contenuti da parte degli utenti, una caratteristica che ha permesso la nascita di una mod community particolarmente attiva con *Neverwinter Nights*. Pur essendo ancora privo di una data di lancio ufficiale, è chiaro che *Dragon Age* richiederà ancora un anno o due di lavoro. È chiaramente un progetto ambizioso, ma è difficile immaginarlo in mani più sicure di quelle di BioWare.

I modelli dei personaggi sono insolitamente dettagliati, con espressioni facciali e animazioni motion captured disegnate per comunicare emozioni e reagire ai mutamenti ambientali. La scelta del personaggio altera sostanzialmente il punto di partenza e l'evoluzione della trama

Kingdom Under Fire: The Crusaders

Phantagram supera il momento difficile e confeziona un titolo bellico dalle atmosfere fantasy. *Full Spectrum Dynasty Warriors*? Quasi...

Sfortunatamente le catapulte non erano disponibili nelle missioni del preview code, ma il loro abuso da parte dell'esercito avversario ha permesso di saggiarne la devastante potenza

Il 'regno' a cui fa riferimento il titolo potrebbe benissimo essere quello dello studio coreano Phantagram: negli ultimi due anni lo sviluppo di tre suoi progetti per PC/Xbox (l'action game *Strident*, l'RPG cyberpunk *Duality* e *Kingdom Under Fire: The Crusaders*) ha incontrato enormi difficoltà a causa della problematica relazione con il publisher (nonché possessore di una quota di Phantagram), il gigante coreano NCsoft. Dopo aver trovato i fondi necessari per riscattare la propria indipendenza lo scorso Natale, Phantagram si è concentrata sull'ultimazione di *The Crusaders*, una scelta che ha spinto Microsoft a pubblicarlo come titolo second party nel continente nordamericano.

"Si può ribaltare l'esito del conflitto eliminando il comandante nemico o stendendo così tanti avversari da far emergere la propria unità"

Sebbene diverse battaglie siano ambientate negli assolati deserti della Terra Sacra, la guerra tocca anche locazioni più rigogliose come la patria degli Hironeiden, oltre che città e castelli sotto assedio

Non è difficile capire cosa vi abbiano trovato di allettante i vertici della casa di Redmond: il gioco miscela l'inarrestabile popolarità della serie di hack 'n' slash Koei *Dynasty Warriors* con la spettacolarità delle epiche battaglie della trilogia de 'Il Signore degli Anelli'. *The Crusaders* offre anche una notevole dimostrazione della potenza di Xbox, con un comparto grafico dal forte impatto e una più generale maestosità delle sequenze proposte. Il potenziale insito nel supporto di Live, inoltre, costituisce un'ottima occasione per la dirigenza Microsoft di arricchire l'offerta legata al suo servizio online.

La modalità in singolo di *The Crusaders* è suddivisa in quattro campagne incentrate sul sanguinoso conflitto fra gli umani e le mostruose Dark Legion. Ogni campagna segue le avventure di un eroe (o di un anti-eroe) dal punto di vista della rispettiva fazione, raccontando la storia dalla prospettiva del caso, e offrendo esperienze di gioco variabili in termini di abilità e unità di supporto. La build mostrata alla stampa presenta due campagne: la prima vede come protagonista Gerald, un imponente cavaliere del regno di Hironeiden, mentre la seconda è incentrata su Lucretia, comandante delle non-troppo-vestite Dark Elf Legion. Come da copione, Gerald è lento ma coriaceo, e in grado di bloccare e contrattaccare i colpi dei nemici, mentre Lucretia è veloce ma esile, e quindi più adatta a correre intorno ai nemici 'punzecchiandoli' con rapidi attacchi.

Affiancato da due tenenti, l'eroe prescelto scende sul campo di battaglia in testa ad un'unità di fanteria, che può essere fatta marciare verso un indicatore sia dalla visuale principale che su una mappa in stile RTS, attivabile col grilletto destro. Ad unità secondarie sotto il proprio comando è possibile ordinare di seguire automaticamente il protagonista oppure darvi istruzioni individuali passandole in rassegna mediante il grilletto sinistro. Sebbene le missioni iniziali richiedano l'utilizzo di rudimentali tattiche di fiancheggiamento, si intravede il potenziale per una maggiore sofisticazione strategica nelle fasi avanzate del gioco, dal momento che il sistema tiene conto dell'elevazione del terreno, della copertura offerta dalle foreste e persino di un eventuale abbagliamento solare.

Sistema: **Xbox**
Produttore: **Koch-media**
Sviluppatore: **Phantagram**
Origine: **Corea**
Data d'uscita: **Novembre**

L'esercito si muove con appagante determinazione verso fila nemiche contraddistinte da analoga propensione alla battaglia. Quando i due schieramenti collidono, l'inquadratura precipita sulle prime linee, trasferendo il controllo direttamente sul protagonista. Armato di attacchi leggeri, pesanti e speciali, e della possibilità di invocare il supporto dei propri tenenti, il giocatore può ribaltare l'esito del conflitto eliminando il comandante nemico o semplicemente stendendo così tanti avversari da far emergere vittoriosa la propria unità. L'atmosfera è decisamente caotica, e riesce a trasmettere efficacemente quella sensazione di 'disordine organizzato' che contraddistingue i combattimenti di questo tipo.

Una vittoria sul campo permette ai partecipanti di salire di livello e di guadagnare pecunia da investire nell'acquisto di nuovo equipaggiamento o per modificare la specializzazione dei componenti della truppa: nel preview code in questione, il grafico 'evolutivo' degli Hironeiden partiva da modesti lancieri, passava per la cavalleria pesante, arrivando infine a imponenti bombardieri.

Grazie al supporto Live, *The Crusaders* accoglie fino a 4 partecipanti online, ognuno al comando di un generale e un massimo di tre plotoni. Le opzioni previste consentiranno di allestire furiosi tutti contro tutti così come due contro due, e i punti esperienza acquisiti online potranno essere impiegati per potenziare il proprio schieramento. Il titolo Phantagram rappresenta quindi un esperimento unico di traduzione della meccanica degli RTS online su console, oltre che un'occasione di giubilo per tutti i generali in poltrona sparsi per il mondo.

La spettacolare presentazione di *The Crusaders* (con riprese traballanti di eserciti in marcia, cambi improvvisi di inquadratura fra le due fazioni e il sole che arroventa le armature metalliche dei soldati) contribuisce enormemente all'atmosfera complessiva, assicurata nella sua continuità dall'impiego esclusivo del motore di gioco

Blood Will Tell: Osamu Tezuka's Dororo

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno (ex Sega Wow)**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Fine anno**

Quando lo slash'em up incontra la fiaba. L'interpretazione Sega di un classico giapponese è quasi un *Ico* in chiave vendicativa. Quasi...

Tendendo premuto un pulsante si carica un attacco speciale che, se portato con successo, permette di esplodere una raffica di sciabolate. Ogni tipologia di nemico trasporta una specifica serie di oggetti, e lunghe combo forzano il rilascio di quelli più rari

Secondo adattamento di Sega da un manga di Osamu Tezuka dopo *Astro Boy*, quello di Dororo difficilmente vanterà in Occidente la medesima visibilità del robottino dal cuore umano (da cui il riferimento all'opera di Tezuka relegato a sottotitolo), ma è indubbio che sia una ricca fonte di ispirazione. Il samurai solitario Hyakkimaru è letteralmente in cerca di se stesso: un patto demoniaco ha visto diverse parti del suo corpo offerte a 48 diavoli ancor prima della sua nascita. Ora adulto e ricostruito con armi nascoste in arti artificiali, è in viaggio per riscattare la sua umanità accompagnato dal piccolo ladro Dororo.

Su questa premessa Sega ha edificato uno slash'em up davvero poco convenzionale, non fosse altro perché Hyakkimaru ha sin dal principio più armi di quante altri protagonisti dispongano alla fine delle loro avventure. Con due lame nei suoi avambracci, una spada più tradizionale al suo fianco, una Gatlin gun montata nel braccio ed un cannone nella coscia, Hyakkimaru è una vera macchina da guerra.

Be', una macchina da guerra e mezzo. Dororo è sempre con lui, ed il suo contributo consiste nell'attaccare autonomamente gli avversari. Ma gli si può anche ordinare di portarsi alle spalle di Hyakkimaru (il posto più sicuro durante gli scontri con i boss), di raccogliere item o di indagare la presenza di aree nascoste (attività indispensabile dal momento che non tutti i diavoli attendono lungo il percorso principale di ogni livello).

Prevedibilmente, alla sconfitta di ogni boss corrisponde il recupero di una delle parti del corpo sottratte in tenera età al samurai, il che ne potenzia le caratteristiche conferendogli abilità extra: un occhio dona colore al mondo, una gamba permette di eseguire un attacco in scivolata. Ovviamente, dato che ogni arto-armato viene sostituito con quello originale, la perdita del relativo attacco viene compensata da una ritrovata abilità naturale.

C'è così tanto materiale da sfruttare nella licenza manga che il comunque tradizionale design di fondo sembra faccia fatica a tenere il passo. Ciò è evidente nella ridondandanza del backtracking, nella latitanza del 'tocco Sega' nei primi combattimenti con i boss e nella mancanza di un'apprezzabile calibrazione della difficoltà dei nemici standard, talvolta idioti, talvolta ingiustamente difficili. Anche dal punto di vista grafico, il tardivo approdo su PS2 vede Sega faticare ancora nell'addomesticamento del sistema.

Se analizzato in ogni sua parte, non c'è aspetto di *BWT* che non porga il fianco a critiche, tuttavia è nell'insieme che si respira il confortante potenziale del prodotto. Se nei prossimi mesi Wow riuscirà a sistemare ciò che va sistemato, *BWT* potrebbe diventare il suo capolavoro. Come Hyakkimaru stesso, potrebbe valere più della somma delle sue parti.

GAME BOY ADVANCE SP

Nintendo
www.nintendo.it

HI-SCORE
000000 007650

HANNO SCRITTO LA STORIA CON I PIXEL

prezzo consigliato al pubblico

NES Classics. The original fun. A soli €19,99.*

Scopri i videogames che hanno fatto epoca sulla nuova Classic NES Edition SP.

Hayarigami

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Nippon Ichi**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Disponibile**

Gli sviluppatori di *Disgaea* abbandonano gli RPG in favore di un'avventura grafica contraddistinta da monologhi e una dose raccapricciante di sangue

All'epoca dei sistemi a 16bit, diversi titoli di origine francese, come *Quest For The Time Bird*, adottavano una grafica in stile acquarello analoga a quella di *Hayarigami*. Una soluzione tuttora apprezzata in Giappone malgrado la sua semplicità

Malgrado Nippon Ichi sia recentemente divenuta sinonimo di RPG strategici inusuali (come *La Pucelle*, *Disgaea* e *Phantom Brave*), l'ultimo progetto della softco giapponese sembra non avere alcun elemento in comune coi titoli di cui sopra. *Hayarigami* è un'avventura grafica-testuale sviluppata per finire nei negozi giapponesi proprio durante l'estate, la stagione ideale per esplorare case abbandonate o, per i meno coraggiosi, per comprare un titolo horror fresco di stampa.

Protagonista di *Hayarigami* è un sergente della polizia chiamato ad indagare su una serie di eventi collegati ad una leggenda urbana: una premessa che farebbe andare nel panico anche il Grissom della situazione. Interrogando i vari personaggi del gioco si creano dei collegamenti fra loro su un apposito diagramma narrativo (in base a un sistema denominato 'Inference Logic'). Scopo del giocatore è seguire detti collegamenti fino alla macabra rivelazione a cui conducono.

Il progresso ha luogo principalmente svelando indizi attraverso i dialoghi (le parole chiave vengono evidenziate per essere poi confrontate con un database di superstizioni e credenze varie), ma anche mediante i monologhi del protagonista: il detective è infatti solito riflettere sugli eventi dell'indagine in corso, e il giocatore deve far sì che rimanga concentrato sulla pista prescelta (aiutato da un indicatore che segnala se la pista in questione si stia facendo calda o fredda). Alcune decisioni richiedono inoltre l'utilizzo di una riserva di Courage Point: una volta spesi, questi punti non possono essere recuperati, il che potrebbe portare a passaggi inaccessibili nella fase avanzata del gioco per aver 'abusato' del proprio coraggio all'inizio dell'avventura.

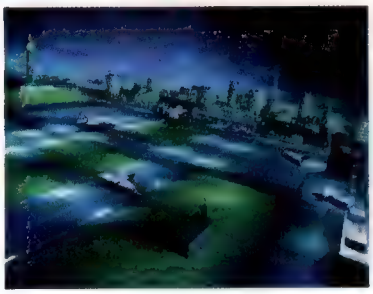
Non è ancora chiaro se le strade alternative conducano semplicemente a una soluzione positiva/negativa o a un risultato più complesso (anche se i finali multipli sono pressoché certi), ma il design tipicamente barocco di Nippon Ichi potrebbe portare ad alcuni contorcimenti inaspettati della trama. Ciò non esclude comunque la possibilità che la softco nipponica desideri tessere un filo narrativo più lineare, dedicando maggiore attenzione alla mera componente horror. Ma i fan di Nippon Ichi saranno contenti in entrambi i casi. Quelli orientali, almeno, dato che le avventure grafiche non sono certo il genere preferito dai responsabili commerciali dei publisher occidentali e gli sforzi di localizzazione per titoli simili sono sempre ridotti al minimo. La speranza, come si suol dire, è sempre l'ultima a morire, ma un corso accelerato di giapponese sembra per ora l'unico modo per gli utenti europei di poter apprezzare l'ultima creazione di Nippon Ichi.

Armored Core Formula Front

Sistema: **PS2, PSP**
Produttore: **From Software**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Fine anno**

Un capitolo parallelo del franchise vede l'errore umano rimosso dall'equazione, insieme al controllo umano

La versione PSP (non mostrata) è visivamente equiparabile a quella PS2, ma alcuni potenziali early adopter potrebbero avere difficoltà a digerire l'idea che *Formula Front* sia un titolo strategico piuttosto che un action game in piena regola

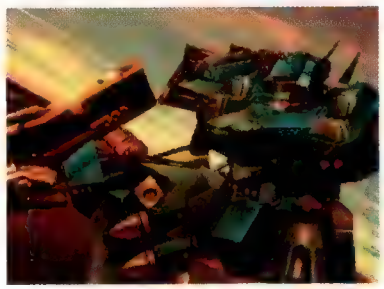


Il debutto di *Armored Core* su PlayStation Portable (che verrà accompagnato da una versione sorella per PS2) è pensato per quegli appassionati di mech per i quali 'sporcarsi le mani' significa affondarle in un mare di grasso e circuiti elettronici piuttosto che serrarle attorno ai comandi di un mech da combattimento.

Sebbene tanto il suo assemblaggio quanto il suo il bilanciamento richiedano l'operato del giocatore, il mech conduce autonomamente i duelli veri e propri, sulla scorta di una IA programmabile. Ogni combattimento viene valutato da un 'VS Analyzer', il quale illustra le prestazioni del mech dando modo al giocatore di risolvere eventuali deficienze dell'IA. È inoltre possibile creare e salvare configurazioni multiple di mech e IA a scopo comparativo.

Rispetto agli altri *Armored Core*, quindi, *Formula Front* non si basa tanto sulla modellazione di un esoscheletro quanto sull'ottimizzazione del cervello elettronico che lo comanda. Il che ripropone quel genere di strategia fondata su pseudo-linguaggi di programmazione in esilio dalle console sin dai tempi di *Carnage Heart* (PSone, 1997).

From Software ha dichiarato che entrambe le edizioni vanteranno contenuti specifici, ma non ha diffuso dettagli in merito. Sarà comunque possibile scambiare dati fra le due, non fosse altro che per ammazzare il tempo programmando mech durante i viaggi in metro.



Una regia amante delle riprese drammatiche dovrebbe permettere a From Software di esaltare il design vivace e pulito dei suoi mech

Armored Core Nine Breaker

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **From Software**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **28 ottobre**

Nel frattempo, la serie principale si evolve puntando ad attirare nuovi giocatori senza deludere i veterani

I menu di *AC* hanno sempre funzionato bene, ma il nuovo layout di *Nine Breaker* (a destra) dovrebbe scongiurare la necessità di impiegare carta e penna

Dopo sette anni e nove versioni della serie di maggior successo di From Software, lo sviluppatore giapponese sembra temere che *Armored Core* possa perdere appeal (sebbene sia difficile credere che dei fan così appassionati come quelli di *AC* possano ammutinare per via di un altro, semplice upgrade).

Nine Breaker ambisce ad eseguire una difficile prova di equilibrismo, soddisfacendo le aspettative dei fan e contemporaneamente trascinando nuovi giocatori nel mucchio. Questi ultimi potranno impratichirsi in una apposita modalità di training tesa ad insegnare come si pilota un mech nel corso di ben 150 lezioni.

L'ottuso sistema routinario dei menu (nonché una delle delusioni del recente *Nexus*) è stato ridisegnato per una maggiore facilità d'uso. E non poteva capitare in un momento migliore dato che la già colossale quantità di opzioni di customizzazione riceverà una nuova spedizione di componenti.

Il pubblico hardcore verrà accontentato con una modalità Arena, che dal fronte di una guerra immaginaria riporta l'azione nel contesto mech-contro-mech caratterizzato da una vasta gamma di scenari. Partendo dal rango più basso, i giocatori dovranno combattere per guadagnarsi il diritto di affrontare il campione assoluto e vincere il titolo di *Nine Breaker*. Una classifica online offrirà motivo di vanto senza la necessità di avere un contatto fisico con altri piccoli ed insignificanti umani.

Gli stage della modalità arena di *Nine Breaker* variano per dimensioni e aspetto, dal mega-ring (sopra) a complessi più intricati

Stella Deus

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Atlus**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **NA**

Trama collaudata, ma team di sviluppo dal curriculum spaziale per il nuovo RPG strategico di Atlus

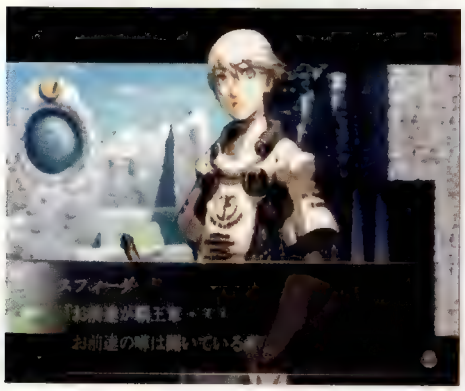
La premessa narrativa di *Stella Deus* non è delle più originali: la principale fonte energetica di una prosperosa civiltà scompare dall'oggi al domani, gettando la popolazione nel panico e mandando in rovina il suo ordine sociale. Un'organizzazione religiosa, gli Ekuwe, salva la civiltà dal collasso, ma al tempo stesso ne arresta il progresso per secoli e secoli. Ed è proprio a questo punto che un carismatico eroe emerge dalla massa repressa con l'intento di riconquistare la libertà con la forza. Come da copione, il villaggio natale del protagonista Sfida si ritrova coinvolto da questo epico scontro fra stato e chiesa.

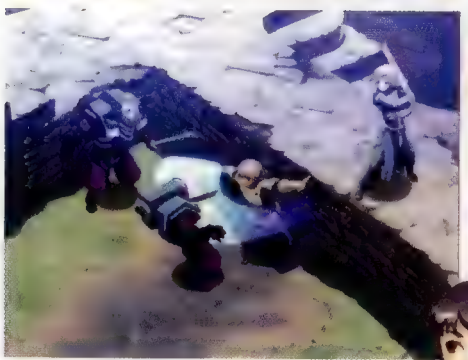
Nonostante la banalità narrativa di fondo, *Stella Deus* è un RPG/strategy game dalle enormi potenzialità. Il team di sviluppo annovera infatti direttori creativi provenienti da esperienze come *Shin Megami Tensei*, *Breath of Fire: Dragon Quarter* e diversi episodi di *Final Fantasy* (dal settimo al decimo), con i compositori delle musiche di *Final Fantasy Tactics*, Hitoshi Sakimoto e Masaharu Iwata, ad occuparsi della colonna sonora. Considerate le premesse, è lecito attendersi un filo conduttore ricco di intrighi, crescita personale e amore, oltre ad una trama dai toni epici come di rigore in moltissimi RPG giapponesi. Non a caso Atlus promette che il tema principale del gioco sarà "molto serio".

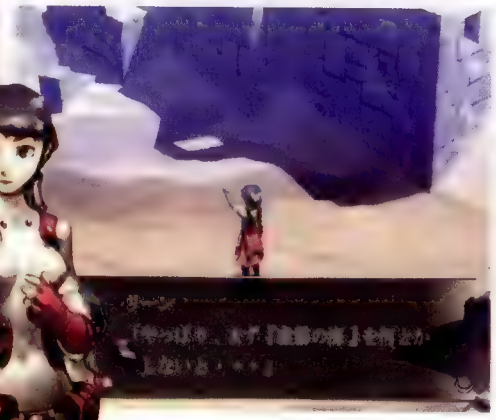
Anche la meccanica di *Stella Deus* appare estremamente familiare. I combattimenti si svolgono sui classici campi di battagli a griglia e i personaggi hanno a disposizione un carico rigenerante di Action Point da sfruttare per muoversi, attaccare o usare le abilità di cui sono equipaggiati. Queste ultime si dividono in tre categorie: Action, costituita prevalentemente da attacchi speciali, Support, per aiutare il personaggio, ed Effective Zone, con un effetto a raggio su tutti i combattenti vicini.

Un altrettanto comune repertorio di classi (fra cui spadaccini, cavalieri, monaci e samurai) può essere upgradato in classi specialistiche, riducendo così il costo di Action Point associati al loro ambito di specializzazione all'aumentare del livello. Per apprendere nuove abilità è necessario accumulare diversi Skill Point, ottenibili sconfiggendo nemici o supportano i propri alleati.

Le caratteristiche qui enunciate lasceranno probabilmente impassibili tutti coloro che non ne hanno già prenotata una copia dopo la lettura del secondo paragrafo ma, come testimoniato da titoli quali *Dragon Quarter*, *Disgaea* e *Final Fantasy XII*, quando si parla di RPG giapponesi le innovazioni arrivano improvvise e silenziose. Essendo il primo titolo strategico sviluppato internamente da Atlus dai tempi di *Kartia* (1998, PSone), la posta in gioco è molto alta, ma il talento racchiuso nel team di sviluppo dovrebbe assicurare che gli aridi ambienti di *Stella Deus* godano di fertile immaginazione.







Anche se il protagonista del gioco dovrebbe essere Sfida (sopra), talvolta Ligne (a destra) viene vista avventurarsi da sola, il che suggerisce la possibilità di cambiare 'guida' nel corso dell'avventura

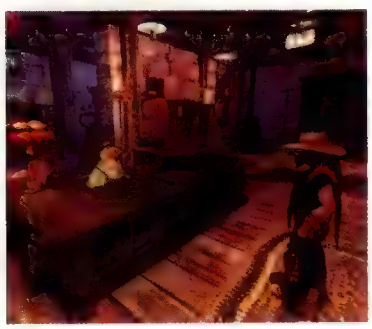
Oddworld Stranger

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Oddworld Inhabitants**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **1Q 2005**

Oddworld volge lo sguardo al west e trova un novo eroe, un nuovo stile e una nuova forma di crudeltà sugli animali

È un titolo appropriato quello scelto da Oddworld Inhabitants per il suo nuovo progetto. *Oddworld Stranger* sembra significare che la serie è diventata ancora più 'strana' ('stranger', appunto). E per certi versi è così, dal momento che l'eroe che presta il nome al gioco è l'antitesi di Abe. Stranger è minaccioso, aggraziato e sicuro di sé piuttosto che timido e goffo. Ciononostante il nuovo 'Oddworld' può anche dirsi più 'normale'. Stranger traghetta la serie entro i confini di un gameplay convenzionale, per la precisione un'avventura in terza e prima persona a base di armi, puzzle e scazzottate Stranger non è comunque un eroe banale. Tutt'altro. In parte orso, in parte asiatico e in parte Ron Perlman ('Il Nome Della Rosa', 'Hellboy'), percorre scenari da film western con determinazione. Dopo aver accettato una nuova taglia nell'ufficio della città, ti incammini verso il tramonto, pareggiando conti e guadagnando un po' di fama. E se dovessi dimenticarti dove sei diretto, puoi interrogare te stesso, e Stranger ringhierà qualche dettaglio in merito all'incarico sottoscritto. È possibile switchare liberamente fra le visuali in prima e terza persona, ma il gioco impone delle regole. Avvicinati ad un ostacolo (ad esempio una corda su cui desideri arrampicarti) e il sistema provvederà ad espellerti dagli occhi di Stranger per mostrare la scena da una più utile inquadratura esterna. In terza persona, però, puoi usare solo i pugni, mentre è in prima che entra in gioco la pistola.

Solo che non è una pistola e non spara proiettili. Stranger è munito di una balestra a doppia canna, ma prima di poterla usare è necessario andare a caccia di munizioni. Caricala con vespe, moffette, scoiattoli o quant'altro offra la fauna locale e scoprirai che ogni animaletto gode di poteri unici. Un ragno avvolgerà il nemico in un bozzolo costringendolo all'immobilità, le moffette fungono da bombe puzzolenti e le vespe sono il tuo fucile mitragliatore.



Il villaggio è dove il tradizionale humor di Oddworld trova piena espressione. L'isterica scontrosità della sua popolazione di galline antropomorfe è sorprendentemente accattivante al pari delle divertenti ed espressive animazioni

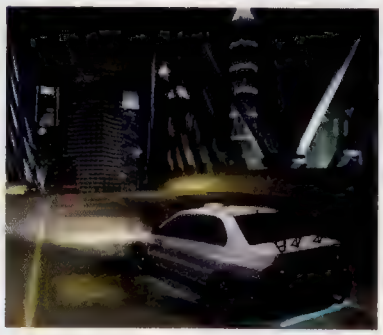
La caccia di Stranger si consuma in un mondo vasto e sfarzoso. L'unico livello fino ad ora mostrato da Oddworld (l'assalto ad un forte ben pattugliato) è intricato, nonché offerente differenti punti di ingresso e linee di attacco. I nemici sono sufficientemente seri da dare un senso alle scazzottate, ma altrettanto stupidi da ricordare che si tratta comunque di un 'oddworld'. Anche il boss che si annida all'interno del forte sembra calibrato per divertire piuttosto che per frustrare.

Il nuovo progetto di Oddworld è quindi promettente. Con il suo stile grafico peculiare e la competente mescolanza di meccaniche di gioco classiche e di successo, *Stranger* ha gli ingredienti necessari per sfondare. Resta solo da vedere come il team di sviluppo riuscirà a riproporre il tutto su PlayStation2, un sistema capace, ma non certo il più stimato in casa Oddworld.

Need For Speed Underground 2

Sistema: **PC, PS2, Xbox, GC**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Black Box**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Novembre**

Il parco giochi dei malati di custom e tuning.
Parte seconda...



Piuttosto che a quella di *GTA*, l'approccio alla libera navigazione delle strade è più assimilabile alla soluzione adottata per la montagna di *SSX3*. Bonus e sfide extra ricompensano i perlustratori più accorti

Il mea culpa di un product manager durante una presentazione stampa fa sempre una certa impressione, anche quando viene utilizzato in maniera palesemente strumentale. Chris Lee, che è PM di *Need For Speed Underground 2*, ha infatti cominciato la sua dissertazione mormorando che sì, il primo episodio sarà stato anche il racing game più venduto del 2003, ma sfortunatamente i serratissimi tempi di sviluppo avevano minato alle fondamenta l'originale struttura escogitata dai suoi sviluppatori.

Nelle intenzioni del team EA Black Box, infatti, *NFSU* avrebbe dovuto sfoggiare un'interfaccia ridotta all'osso, con il giocatore che si sposta tra una gara e l'altra *guidando* attraverso la città, piuttosto che navigando tra i menu. È chiaro dove Chris voglia arrivare e, come da copione, dopo le cattive notizie invita a esultare per le buone: tutta la creatività trattenuta in occasione del primo gioco si è riversata copiosamente su questo sequel.

In effetti, il free roaming pare calzare come un guanto al mondo delle corse illegali, col giocatore che, sull'onda degli SMS che riceve o di altre indicazioni estemporanee, deve fisicamente raggiungere le opportune locazioni della mappa al fine di prendere parte alle varie tipologie di prove, grosso modo quelle viste nel predecessore: gare su circuito, sprint su rettilineo, drift race e così via, per un totale di centocinquanta eventi.

Il mix tra momenti sfida/missione e libero scorrazzare funziona, amalgamato dai crismi stilistici che hanno sancito il trionfo del franchise *Underground*, ma anche impreziosito da una serie di stuzzicanti novità, tutte improntate a colmare i dissapori del passato: una maggiore varietà delle ambientazioni (cinque i temi estetici dominanti, dalla downtown al sobborgo alla zona industriale), condizioni meteorologiche variabili, ventitrè aspetti customizzabili per ciascuna macchina con reali ripercussioni sull'aerodinamica, duecento chilometri di strada da bruciare e un parco macchine su licenza di tutto rispetto.

Onestissimo il modello di guida appena-meno-arcade-di-un-arcade, anche se la mancanza dei danni alla carrozzeria è sempre più dura da digerire dopo il benchmark stabilito da *Burnout 3*. Promettente la modalità online a quattro giocatori, tanto su PS2 quanto su Xbox, con EA che, candidamente, si infervora a descrivere i plus tecnici del servizio online di Microsoft rispetto a quello Sony. Prevedibilmente, niente online su GameCube, con in più qualche inspiegabile problema di streaming dei dati da miniDVD (inspiegabile dal momento che la console Nintendo dovrebbe essere la più facilitata in questo tipo di operazione).

Tirate le somme, il potenziale è alto, e il successo è annunciato.

TI PIACE PLAYSTATION 2? PSM È LA TUA RIVISTA!

IN REGALO
IL POSTER GIGANTE DI
FINAL FANTASY XII

[questo mese]

WINNING ELEVEN 8

La recensione più completa del gioco di calcio che diventerà Pro Evolution Soccer 4.

BURNOUT 3

Il gioco di guida più fico del momento, analizzato per voi in sei pagine indimenticabili.

METAL GEAR SOLID 3

Un dossier completo sul capolavoro annunciato che tutti i possessori di PS2 stanno aspettando.

TUTTI I MESI IN EDICOLA!

[per un solo euro in più...]

PSM DVD

Il DVD video con i filmati di tutti i migliori giochi PlayStation 2!

PSM + DVD = Euro 5,50!

Sistema: PlayStation
Produttore: Rockstar
Sviluppatore: Rockstar North
Origine: Inghilterra
Data d'uscita: 22 ottobre

SONS OF LIBERTY

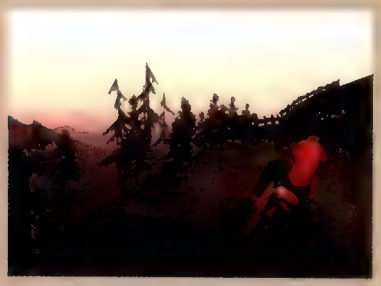
Dopo due anni di silenzio, Rockstar North ritorna con tre città e tutto quello che c'è in mezzo. Passando per la campagna, **Videogiochi** giunge a San Fierro...

Stando agli ultimi dati diffusi dalla società di ricerca NPD Funworld, le vendite (sell-through) di *Grand Theft Auto III* e *Grand Theft Auto: Vice City* sul mercato americano ammontano a quasi 12 milioni di copie. Il che equivale più o meno alle vendite di *Gran Turismo 3*, *Final Fantasy X*, *Halo* e *Madden NFL 2004* messe insieme.

Dall'altra parte dell'oceano, a due giorni dal lancio in Inghilterra, *Vice City* faceva già registrare vendite per 250.000 unità, entrando nella storia come titolo faster-seller nel relativo mercato. Nello stesso periodo, *GTA III* diventava invece il primo million-seller in terra d'Albione ad appena un anno dalla sua commercializzazione.

Numeri alla mano, parlare di successo nel caso della serie *GTA* appare quasi riduttivo. Ma com'è possibile che una serie così giovane (il buon riscontro in Inghilterra dei primi due capitoli per PSone difficilmente faceva presagire un simile risultato a livello mondiale), appartenente ad una categoria indefinibile, sprovvista di una licenza altisonante e per di più appesantita dall'onta del bollino '18+' abbia sfondato nel mercato di massa? *GTA III*, in particolare, è entrato nelle case di milioni di videogiocatori trascinato dalla sola forza del passaparola piuttosto che sull'onda di una campagna promozionale particolarmente sfarzosa (all'epoca, probabilmente neanche Rockstar immaginava di avere per le mani una gallina dalle uova d'oro). Com'è potuto accadere?

La tridimensionalità acquisita con il trasloco della serie sulle console di nuova generazione ha certamente aiutato. I brani musicali hanno senz'altro avuto il loro peso. E la violenza, grazie all'inconsapevole promozione fornita dagli articoli dei tabloid, è stata certamente un fattore importante. Ma chiedete a qualsiasi videogiocatore di spiegare in una sola parola le ragioni del successo di *GTA* e otterrete un'unica risposta: libertà.

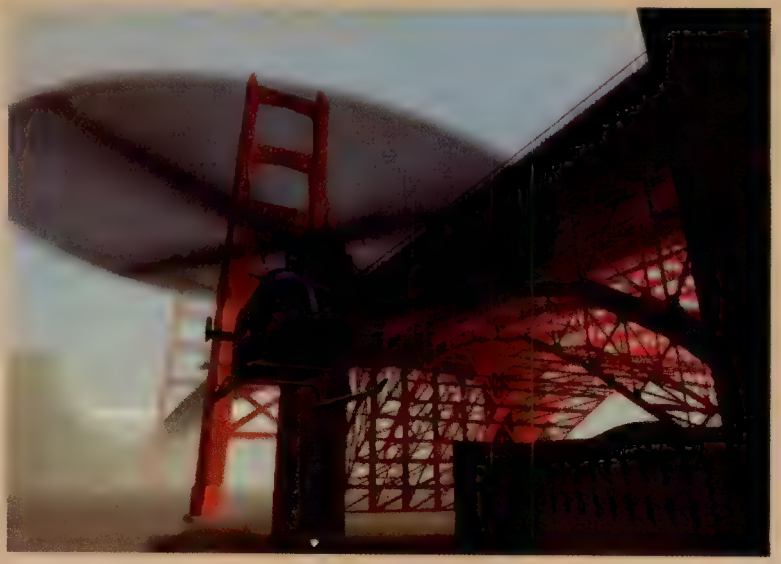


Moto da cross, monster truck e quad sono mezzi di locomozione ideali sui terreni sconnessi della campagna. Non è chiaro se Rockstar North intenda fare di San Andreas un enorme parco 'acrobatico', ma probabilmente non dipende da lei. La libertà di movimento è tale da lasciare che il giocatore provveda a divertirsi come crede

Mani in alto

Curiosamente, 'libertà' è l'ultima parola che viene in mente a **Videogiochi** entrando negli studi newyorkesi di Rockstar Games. È qui per vedere *GTA: San Andreas*, con piacere, ma anche per necessità dato che la politica della casa non prevede la distribuzione di preview code alla stampa. Prima di giungere a destinazione, viene informata che non avrà occasione di provare il gioco direttamente né di intervistare gli sviluppatori. E infatti, una volta accomodata nella saletta adibita alla presentazione, Jeff Castaneda, capo dei PR, prende ad illustrale *San Andreas* seguendo un copione (immerso nell'oscurità della stanza, usa una piccola torcia elettrica per leggere dal documento che ha sulle ginocchia), mentre un addetto Rockstar provvede alla dimostrazione 'sincronizzata', controller alla mano. Hosi Simon, international brand manager di Rockstar, è anche lui nella stanza, colto a lanciare occhiate allo straniero per carpirne le reazioni ad ogni evento di particolare rilevanza mostrato a video. Più tardi, quando il gioco crasherà per ovvie ragioni di incompletezza del codice, **Videogiochi** verrà invitata ad uscire dalla stanza per dar modo al personale Rockstar di riavviare il sistema e ritornare nel punto esatto in cui ha avuto luogo l'interruzione.

Ogni presentazione è preparata a tavolino, ma quella di *GTA: San Andreas* sembra la misurata rivelazione di un segreto militare. Ciononostante, l'atteggiamento di Rockstar è comprensibile. Come i precedenti capitoli, *San Andreas* è un gioco talmente complesso da impedire di coglierne la portata in poche ore di test condotto autonomamente. Di conseguenza esiste il fondato pericolo che ad una prima occhiata possa apparire come il 'solito' *GTA*. È successo con *Vice City*, apparente 'add-on' di *GTA III* poi rivelatosi ben più significativo approfondendone la conoscenza. *San Andreas* non è un semplice sparatutto in soggettiva o un racing game, non puoi 'capirlo' senza una guida e non puoi descriverne le numerose novità senza dimenticartene qualcuna (da cui la necessità di seguire una scaletta).



Fra gli elementi caratteristici di San Francisco ricreati in San Fierro c'è da credere che figuri anche l'isola di Alcatraz con annesso penitenziario, ma i creatori di *Manhunt* non confermano... né smentiscono

Ma esiste un'altra ragione. Non è (solo) per esigenze promozionali che Rockstar desidera un reportage completo. Del resto, il nuovo capitolo della serie più venduta in assoluto su PlayStation2 non avrebbe bisogno di 'spinte' che vadano oltre la semplice comunicazione della data d'uscita e la diffusione di qualche dettaglio. La verità è che Rockstar nutre un sincero entusiasmo per *San Andreas*, e vuole condividerlo. In un certo senso, è come quando presenti un gioco particolarmente gradito ad un amico: vuoi che lo apprezzi quanto lo hai apprezzato tu, e allora glielo mostri, ma negandogli l'accesso al controller. 'Guarda, ti faccio vedere...'

State of emergency

Alla luce di quanto segue, non sorprende che Rockstar North abbia impiegato due anni per realizzare *San Andreas* in luogo dei dodici mesi richiesti da *Vice City*. A ben vedere, è un miracolo che ci abbia messo così poco. Piuttosto che ingigantire un'unica realtà urbana, gli sviluppatori ne hanno create tre ex-novo: Los Santos, San Fierro e Las Venturas (adattamenti in chiave Rockstar di Los Angeles, San Francisco e Las Vegas rispettivamente). Ciascuna di queste metropoli è grande quanto *Vice City*, mentre l'area di gioco complessiva equivale a cinque volte quella dell'impero di Vercetti. Ora, se il vostro cervello matematico funziona a dovere, dovreste aver colto la presenza di due ordini di grandezza di troppo.

San Andreas non è il nome di una città, ma di uno stato. Nel rispetto di un ideale di coerenza scenografica (o meglio, geografica),

"La campagna ha una precisa identità, ribadita dalle specificità caratteriali degli abitanti e delle locali forze di polizia. È di fatto un mondo a parte"

Il furto in appartamenti aggiunge un nuovo tassello al puzzle di attività criminali perpetrabili. Se la porta sul retro è sbarrata, puoi sempre provare dalla finestra

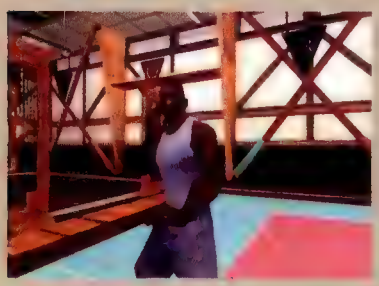
i tre agglomerati urbani non sono collegati attraverso pretenziosi ponti o gallerie, bensì separati da una vasta zona rurale formata da una campagna e da un deserto. **Videogiochi** viene introdotta alla prima, con la dimostrazione della seconda prevista in occasione dell'annuncio di Las Venturas.

In un certo senso, la campagna ridefinisce il concetto di 'viaggio' in *GTA*. Collocata a nord di Los Santos, la sua intera percorrenza richiede dai dieci ai quindici minuti. In macchina. Senza soluzione di continuità e senza pause di caricamento, il campo visivo si distende per una lunghezza pari a quattro volte quella apprezzabile in Vice City. Le conseguenze sono facilmente intuibili. Sorvolate la campagna a bordo di un dodo e non vi sarà difficile confonderla per lo scenario di un simulatore di volo, mentre il nebbioso profilo di Los Santos si allontana alle vostre spalle e davanti a voi si distende una prateria trafitta da querce secolari. Poco distante, un sentiero si inerpica su una montagna così alta da

Stile libero

Piuttosto che le singole caratteristiche di *San Andreas*, sono le potenzialità che esprimono ad esaltare. Rockstar North non ha abituato ad aggiunte fini a se stesse, ma ad aggiunte che danno origine a nuove dinamiche di gioco. La facoltà di nuotare, tanto in superficie quanto in profondità (sulla scorta di una limitata riserva d'ossigeno), non è così irrilevante come potrebbe sembrare. Di fatto apre le porte ad una nuova area di gioco, quella sottomarina appunto. Al di là delle nuove missioni che possono avervi luogo, l'acqua è tendenzialmente in grado di modificare l'approccio a quelle tradizionali. Pensate alla possibilità di scrollarsi di dosso una cordata di auto della polizia lanciandosi con la macchina da un pontile (o, più teatralmente, da un ponte modello Golden Gate). Dal momento che è possibile uscire dal mezzo e procedere a nuoto, potresti farla franca così come esporti al rischio di venire inghiottito da uno squalo. E che ne dite di missioni stealth in cui l'acqua si offra come nascondiglio? Vedete? Non è così banale.

Sebbene l'aggiornamento dell'immagine viaggi ad un frame rate analogo a quello di *Vice City*, il livello di dettaglio grafico ha subito un sensibile incremento. Le zone erbose non sono più semplici tappeti verdi, ma affascinanti agglomerati di steli e cespugli



Rockstar non ha ancora perfezionato gli accordi relativi ai brani musicali che verranno trasmessi dalle radio di San Andreas, ma sono previste sonorità rock, soul, funk e hip-hop dei primi anni '90. Ah, e della musica country, ovviamente

richiedere due minuti di ascesa in elicottero per vederne la cima, mentre placidi corsi d'acqua scivolano sotto i ponti, silenziosi, in attesa delle imbarcazioni che verranno a gioco ultimato. Scendete al livello del suolo, smontate dal Cessna e salite a bordo di un monster truck o in sella ad un quad, e scoprirete che c'è vita in mezzo a quelle colline rivestite di ciuffi d'erba procedurali. Fra cittadine, fattorie, case coloniali e depositi per autoarmorchi, la campagna gode di una precisa identità, ribadita dalle specificità caratteriali dei suoi abitanti e delle locali forze di polizia. È di fatto un mondo a parte.

Ma non è questo un luogo di vacanza, né un affascinante paesaggio da attraversare distrattamente ascoltando la radio a tutto volume. La campagna è ricettacolo di nuove opportunità di espressione del proprio talento criminale, come il furto di un'autocisterna (non prima di aver provveduto ad agganciare la motrice con una delicata manovra in retromarcia), la folle corsa dosso-dopo-dosso a bordo di un pick-up aggredito da una banda di motociclisti, o l'assassinio di un testimone scortato da agenti federali al termine di un appassionante inseguimento in sella ad un'agile moto da cross. È la dinamica di *GTA* applicata al contesto scenografico di *Smuggler's Run*. E sembra funzionare splendidamente.

La visita ad un personaggio già incontrato in *Vice City* e ritiratosi in uno chalet della zona, non fa che ribadire l'importanza della campagna in San Andreas. La sua identità, fa sapere Castaneda, sarebbe celata dall'impiego di un modello poligonale volutamente incompleto. Ciononostante, malgrado un paio di occhiali da sole impediscano di vederne il volto, **Videogiochi** non fa fatica a riconoscere nelle curve del suo corpo il sensuale profilo della figlia di un certo 'colonnello'.

Ladri di biciclette

È sufficiente una semplice moltiplicazione per comprendere la vastità di San Andreas e soprattutto l'enormità del repertorio di missioni che vi verranno proposte (tale da richiedere l'impiego di un DVD doppio strato). Tuttavia, non v'è nulla di più sbagliato che intendere l'ultima opera di Rockstar North come un mero esercizio di espansione planimetrica e di riproposizione ad libitum di abusate dinamiche di gioco.

Non è un caso che Rockstar abbia deciso di diffondere dettagli poco per volta (alcuni siti americani offrono aggiornamenti periodici) e che approfitti dell'annuncio di nuove locazioni per farlo. È una soluzione che aiuta a cogliere l'ambizioso proponimento di *GTA: San Andreas* senza venirne travolti. O meglio, sconvolti.

Carl Johnson, o CJ, è la vostra nuova identità virtuale. Dopo aver vissuto a Liberty City per gli ultimi cinque anni (si dice per fuggire dalle strade di Los Santos, ma la verità alberga nel desiderio di combattere il dolore per la morte del fratellino di 10 anni), CJ torna a casa alla notizia dell'assassinio della madre da parte di una delle locali gang malavitose. Qui ritrova alcuni vecchi amici assieme a quel che resta di una famiglia ormai in declino, ed ha così inizio la ricostruzione di un impero criminale che finirà per abbracciare tutta San Andreas.

A differenza di Vercetti, CJ può alterare il proprio aspetto modificando il taglio dei capelli, impreziosendo il suo corpo con tatuaggi o indossando capi di abbigliamento acquistabili presso appositi negozi sparsi fra i quattro angoli di San Andreas. Ma soprattutto può modificare il suo fisico in funzione del regime alimentare a cui il giocatore vorrà sottoporlo e dell'attività fisica che gli verrà concessa di condurre. Passate le giornate ad ingozzarlo di pizza e lo vedrete trasformarsi in una palla di lardo, esponendolo alla derisione di chi si imbatte nella sua trabordante massa adiposa. Fategli fare un po' di attività fisica (le BMX non sono solo un nuovo mezzo di trasporto in San Andreas) e incuterete timore reverenziale in chi incrocia i suoi addominali scolpiti. Ignorate completamente entrambe le opzioni, e tanto la forza quanto la resistenza fisica e la velocità di CJ caleranno di conseguenza, con ovvie ripercussioni sulle chance di portare a buon fine le missioni intraprese.

Il nuovo sistema di puntamento sembra risolvere egregiamente uno dei problemi principali dei precedenti episodi, di fatto trasformando *San Andreas* in un genuino sparatutto in terza persona alla pressione di un pulsante. I due tasti dorsali R2 e L2 permettono di selezionare il bersaglio qualora il prescelto dal sistema di puntamento automatico non dovesse risultare di proprio gradimento, mentre l'azione sullo stick vede CJ prodursi in strafe laterali eventualmente convertibili in più rapide capriole.

Dal momento che CJ non è uno stupido fattorino al servizio di eventuali committenti bensì un individuo mosso da personali pulsioni vendicative, la progressione lungo la storia (almeno nelle prime fasi di gioco) non garantisce l'autofinanziamento. CJ non può certo pretendere del danaro per aver sterminato la banda responsabile della morte della madre. Da qui la necessità di entrare nelle case della gente, rubare l'impossibile e venderlo ad un ricettatore. Tutto quello di cui avete bisogno è un piano (le abitazioni dei quartieri ricchi sono fonte di mercanzia più preziosa di quella recuperabile in una fatiscente casupola di periferia), un corretto abbigliamento (un paio di occhiali da sci o un passamontagna possono andar bene) e un furgone per trasportare la refurtiva. Trovare quest'ultimo, prendere il posto del guidatore e premere R3 è la procedura da seguire per dare inizio al rastrellamento. Ma c'è dell'altro. Comprensibilmente, i furti possono essere compiuti solo di notte, pertanto esiste la possibilità che il proprietario dell'appartamento sottoposto a pulizia sia di là che dorme nella sua stanza da letto. Una barra di rilevamento acustico va quindi tenuta sott'occhio durante il sistematico trasbordo di televisori, videoregistratori, impianti stereo e quant'altro, regolando l'inclinazione dello stick analogico quel tanto che basta per muoversi senza fare rumore. Laddove il dormiente dovesse malauguratamente destarsi, la sua corsa verso il telefono va arrestata con le opportune contromisure per evitare che in zona giunga una pattuglia della polizia. A seconda del vostro stato d'animo, sarete liberi di scegliere se stenderlo con un colpo di mazza da baseball o intimarne la resa puntandogli contro un fucile a pompa.

Welcome to San Fierro

Durante la presentazione di Los Santos e della campagna che la costeggia, **Videogiochi** fatica a tenere a freno la lingua, ponendo domande che non avrebbero ricevuto risposta fino all'indomani, in occasione della presentazione della seconda città di San Andreas: San Fierro.

L'evidente ispessimento della componente RPG stimola in **Videogiochi** ipotesi ardite, e le sottopone a Castaneda. Ma lui si limita a sorridere, rimandando a domani. La scaletta, a quanto pare, non può essere stravolta.

Sorprendentemente, durante la dimostrazione di San Fierro, quasi ogni idea balenata nella fervida mente di **Videogiochi** si concretizza davanti ai suoi occhi. Il che non dimostra il suo indiscutibile talento come game designer, quanto l'abilità di Rockstar North nell'anticipare i desideri dei giocatori.

San Fierro è più di un'altra città. È un mondo completamente diverso rispetto alla grigia e uniforme Los Santos. Più accogliente, più colorato, più variegato. Il tour passa in rassegna i luoghi, gli scorci e le architetture più caratteristiche di San Francisco, dal quar-

tiere cinese (da cui l'intuibile presenza della mafia locale) alla vertiginosa discesa serpeggiante di Lombard Street, dal Bay Bridge al mastodontico Transamerican Building. I tram, intanto, percorrono i ripidi saliscendi della città mentre **Videogiochi** viene informata che sì, ci puoi salire a bordo. L'impressione di trovarsi in un posto *migliore* è veicolata perfettamente e non sorprende che CJ sia giunto in loco per trascorrevi una vacanza.

Un locale dojo offre l'opportunità di illustrare il nuovo sistema di combattimento corpo a corpo. Attivando il lock-on a mani nude, CJ punta il bersaglio assumendo una posizione guardinga. È possibile girarci intorno liberamente, mentre il tasto Quadrato ordina la parata e i tasti Triangolo e Cerchio gli attacchi. Ovviamente, la tecnica di combattimento di CJ è inizialmente rozza, ma qui, nel dojo, ha l'occasione di apprendere nuove e più efficaci mosse offensive, da combinare poi a sua discrezione. L'indottrinamento passa per il dialogo con appositi sensei che dapprima illustrano la mossa, quindi invitano a ripeterla e, se piace, a farla propria. Un calcio circolare e una tallonata portata dall'alto verso il basso (chiaro colpo di grazia da infliggere a chi è steso al suolo) sono i due nuovi sistemi d'offesa con cui CJ esce dal dojo.

La missione seguente lo porta a sperimentare quanto appreso fra i container di una nave cisterna di passaggio lungo la baia, ma è anche un'occasione per scoprire che è in grado di saltare al di là di ringhiere facendo leva sul braccio e di issarsi sui container, nonché di eseguire mosse letali approssimandosi coltello alla mano a chi gli dà le spalle.

Tornato sulla terra ferma, un rocambolesco furto d'auto in compagnia dell'amico Caesar conduce in un garage e con esso alla scoperta di un'altra, intrigante novità. Col tempo e con l'uso, le auto si sporcano e si arrugginiscono, facendo del garage il luogo del rinfresco. Ma non solo. Qui CJ può sottoporre a modifiche la carrozzeria delle vetture, personalizzandole nel colore, nella serigrafia, ma soprattutto armeggiando con una vasta gamma di accessori come spoiler, cerchioni, paraurti anteriori e posteriori e marmitte.

"Una vettura dimenticata sul ciglio di una strada non è destinata ad evaporare voltato l'angolo. Piuttosto, verrà raggiunta da un carro attrezzi"

Sebbene queste alterazioni non incidano sul comportamento del mezzo, una tanica di NOS agganciata sul retro di taluni modelli 'predisposti' li trasforma in razzi all'attivazione del turbo. A tal proposito merita menzione l'introduzione di un effetto blur ai margini dello schermo al raggiungimento di velocità adeguatamente elevante. Sebbene tutto questo non porti *Burnout* in San Andreas, è evidente che la filosofia di *Midnight Club* troverà occasione di esprimersi in qualche modo.

Dal momento che il giocatore tenderà a stringere un particolare legame affettivo con la sua collezione di auto elaborate, gli farà piacere scoprire che una vettura dimenticata sul ciglio di una strada non è destinata ad evaporare nel nulla voltato l'angolo. Piuttosto, verrà raggiunta da un carro attrezzi e trasferita verso la più vicina autorimessa dando modo a CJ di recuperarla (non certo pagando la multa e il deposito). Inutile aggiungere che salire a bordo di un carro attrezzi e premere il tasto R3, permette di far provare ad altri il dolore patito.

Baciamo le mani

Al termine della giornata, **Videogiochi** è comprensibilmente entusiasta di quanto le è stato appena mostrato. Badilate di elementi RPG stanno confluendo in *San Andreas* e se Rockstar North riuscirà ad implementarli con la medesima cura dimostrata in passato lavorando su dinamiche più convenzionali, c'è il rischio di trovarsi invischiati in qualcosa di così attraente da incutere timore.

E restano ancora da svelare i misteri di Las Venturas. Interrogati sull'eventualità che il sistema di gestione di pub e locali assortiti visto in *Vice City* venga riproposto in *San Andreas* (i casinò e gli strip club di Las Vegas si presterebbero egregiamente allo scopo), il personale Rockstar si è limitato ad assicurare che nulla di *Vice City* è stato eliminato per far posto ad altro. Tutto ciò che c'era in *Vice City* avrà il suo spazio in *San Andreas*.

È un modello di sviluppo per addizione quello adottato da Rockstar North. Mattone dopo mattone, qualcosa di 'altro' rispetto ad un 'semplice' videogioco sta prendendo forma nel ventre antico di PlayStation2. Dove porterà tutto questo è difficile dirlo. Per adesso, limitatevi a fare un bel respiro profondo perché sembra proprio che *San Andreas* richiederà tempi di immersione da record.

L'esercizio fisico aiuta a tenere in forma, dando modo di affrontare nelle migliori condizioni le missioni proposte. E magari, di avere più chance di successo con il gentil sesso

ECHI FUTURI

Samus è giunta su un nuovo pianeta ricco di insidie fresche. Ma cos'ha da offrire un altro *Metroid* ai navigati avventurieri spaziali?

Il meccanismo di apertura sbuffa e il portellone scivola via per mostrare l'esterno. Davanti a te si snoda un sentiero sabbioso costeggiato da pareti rocciose. La vista è oscurata dal riverbero del sole sul visore della combat suit, e allora fai un passo avanti, e ti ritrovi in un mondo alieno, fatto di colori pastosi e curiosi artefatti. In sottofondo, una musica dai toni dilatati e sommessi, batte un ritmo costante allineato ad un cadenza di basso stile John Carpenter degli anni '80. Fai un altro passo in avanti e tanti minuscoli insetti, allertati dalla presenza di un piede straniero, tagliano precipitosamente il sentiero per nascondersi fra le rocce. Un sottile formicolio percorre la spina dorsale. Quindi arriva il vero pericolo, esplodendo dal sottosuolo in una pioggia di sabbia. E allora ricordi che, previdentemente, ti sei portato(a) dietro un gran bel arsenale di armi...

All'apparenza potrebbe sembrare un estratto dall'originale *Metroid Prime*, ma quando ci sei immerso fino al collo, navigando i suoi spazi e incontrando le sue creature indigene, le differenze rispetto al prequel si fanno palesi. Il nuovo *MP*, sottotitolato *Echoes*, è un gioco ancora più tenebroso del suo predecessore. Tutto è stato studiato per apparire più sporco, più buio, più inospitale, trasformando l'esperienza di isolamento e solitudine di *Prime* in una ancor meno accogliente.

Anche il banale impiego di un ascensore rafforza questa sensazione: laddove prima il passaggio fra le varie sezioni comportava un semplice discesa o risalita, ora vieni sbattuto sopra e sotto da una tecnologia più primitiva, che ti saluta con uno schianto quando la piattaforma giunge a destinazione. È evidente il tentativo di Retro Studios di far sentire il giocatore a disagio, turbato. Il tentativo sta funzionando.

Più buio del buio

Quasi a voler sottolineare la sue intenzioni con un grosso pennarello nero, Retro Studios ha effettivamente allestito un mondo di tenebre in cui avrà luogo una significativa porzione dell'avventura. Ed è inoltre l'elemento che più di ogni altro traccia un confine fra *Echoes* e il suo predecessore. Attraverso determinati portali si viene risucchiati in questo mondo parallelo, una sorta di copia distorta di Aether, il pianeta su cui è basato il gioco. La premessa narrativa racconta di un meteorite precipitato sul corpo celeste decadi or sono, aprendo una sorta di varco dimensionale da cui è sorto un clone. Non è propriamente una replica perfetta e, sebbene specifiche creature ostili abitino Aether, il suo gemello oscuro è dimora di esseri più letali.

Il gioco si sviluppa viaggiando fra i due mondi in maniera analoga a quanto visto in *Zelda: A Link To The Past*. O almeno così sostiene Retro Studios (in molti hanno cercato di ricreare l'essenza della terza avventura di Link, ma a dieci anni di distanza nessuno ci è ancora riuscito). Apparentemente, l'oscuro pianeta è morfologicamente simile ad Aether, ma non identico, dando così modo di attraversarne passaggi 'esclusivi' per guadagnare accesso ad aree del mondo originario altrimenti inaccessibili.

Si è detto 'apparentemente' perché non è ancora chiaro in che modo le ambizioni del team verranno concretizzate. Il tour nel mondo oscuro concesso da Nintendo durante la presentazione è limitato ad un singolo livello. Tuttavia offre un'idea di com'è la vita dall'altra parte. E non è molto piacevole.

Il Dark Beam al lavoro su un verme gigantesco (suggerimento: attaccate la bocca con la Morfosfera). I veterani di *Prime* apprezzeranno il nuovo HUD, che tiene ora il conto delle munizioni

È, soprattutto, buia. Guardandosi intorno, ci si rende conto di essere protetti dall'ambiente circostante da una sorta di bolla di luce generata da un cristallo centrale. Resta in quest'area e sei al sicuro. Ma avventurati all'esterno, e l'atmosfera circostante comincerà a succhiarti energia come un'aggressiva malattia invisibile. È probabile che l'acquisizione di una specifica tuta permetta più avanti di attraversare incolumi questo ambiente, ma per ora non resta che trovare un altro cristallo. Ce n'è uno proprio davanti. Sparandogli con il Light Beam (una delle nuove armi del gioco) se ne determina l'attivazione momentanea, creando così un altro ombrello protettivo. Il livello procede viaggiando fra una bolla di luce e la successiva... finché non si fa la conoscenza dei malefici Ing, creature fatte di materia oscura capaci di trasformarsi in globuli gelatinosi.

Prevedibilmente, il Light Beam permette di sbarazzarsene con relativa facilità. Allo stesso modo, il Dark Beam ha effetti nefasti sulle creature del mondo di luce. Ma come i missili, ogni tipologia di arma consuma munizioni, il che invita a farne un uso ponderato oltre ad ispessire il midollo strategico del gioco.

Nel corso dell'avventura si potranno ovviamente acquisire nuove armi, ma di analoga importanza saranno i nuovi visori di Samus. Il Dark Visor permette semplicemente di vedere nemici che altrimenti sarebbero invisibili nel mondo di luce (sì, Samus non sarà l'unica a viaggiare fra i due regni). La sua esistenza è una naturale evoluzione dei potenziamenti ottici visti nel precedente *Prime*. Meno ovvio è l'Echo Visor, il quale, come implica il nome ('visore di eco)', funziona sui segnali audio. Certi nemici sono in grado di attaccare con altrimenti invisibili onde sonore. Usando il visore è possibile localizzare gli attacchi in arrivo ed eseguire le opportune azioni evasive. Ovviamente entrambe queste modalità visive sono accompagnate da specifici effetti grafici che ribadiscono l'abilità di Retro Studios nello sfruttamento dell'hardware Nintendo.

"Certi nemici sono in grado di attaccare con onde sonore. Usando il visore è possibile localizzare gli attacchi in arrivo ed evaderli"

Queste unità dei pirati spaziali sono fra i nemici più coriacei del gioco, e sanno deflettere la maggior parte degli attacchi con gli scudi. La loro limitata invisibilità rende necessario l'impiego del Dark Visor

Il problema di *Metroid*

Niente di quanto appena descritto interesserà coloro che hanno trovato il *Prime* originale un filo troppo... particolare per i loro gusti. Diversi giocatori non hanno digerito l'avventura in prima persona (non è uno sparatutto in prima persona, ricordate) di Retro. Alcuni di questi potrebbero essere ragazzini le

Splitscreen Samus

Quando Nintendo ha mostrato per la prima volta *Metroid Prime: Echoes* durante l'E3 di maggio, l'esistenza di una modalità multiplayer ha generato al tempo stesso sorpresa e costernazione. 'Come può mai essere un gioco per più di una persona?', suonava il pianto del fanboy. Essere semplicemente divertente sembra sia la risposta.

Il preview code fornito da Nintendo ha permesso di accedere ad uno solo dei livelli concepiti per il multiplayer (intitolato 'Sidehopper Station', e consistente in una piccola astronave spaziale dalle linee curve), ma con quattro partecipanti si è subito dimostrato più promettente di quanto sembrasse.

Agganciare gli avversari e svuotargli l'arma contro non è una tecnica efficace dal momento che possono infrangere il lock-on eseguendo uno sprint o mutando in sfera. Il combattimento diventa pertanto una furiosa miscela di agganci, ri-agganci, inseguimenti, doppi salti, mutazioni, schivate e così via.

Senza dimenticare la raccolta. L'ambiente è imbottito di bonus, dai potenziamenti per l'apparato offensivo all'invisibilità, tutti della durata di un periodo di tempo limitato. Ci sono buone probabilità che molti degli upgrade presenti in *Echoes* siano già stati raccolti nei deathmatch di altri FPS, ma in nes-

la biglia di un flipper gigante.

Questi match si vincono o si perdono in maniera tradizionale, ma Retro ha anche incluso una modalità Bounty che non pone l'accento tanto sulle uccisioni, quanto sull'accumulo di denaro. Ogni volta che si colpisce qualcuno, questi rilascia delle monete, mentre l'uccisione vera e propria comporta la perdita dell'intero patrimonio (che non mancherà di finire nelle tasche del concorrente più vicino). Il round finisce al termine di un conto alla rovescia o quando qualcuno raggiunge quota 500.

Entrambe le modalità offrono divertimento immediato, ma resta ancora da valutare la loro resistenza alla prova del tempo.

I cannoni (sopra) si offrono a fughe repentine quando si è nei guai. Basta trasformarsi in Morfosfera e rotolare fino alla zona di ingresso.

Morphing, missili e altro

Il primo *Metroid Prime* ha saputo adattare ad un ambiente tridimensionale molte delle abilità dimostrate da Samus Aran nelle sue precedenti avventure bidimensionali, pertanto non sorprende vedere Retro Studios attingere nuovamente da quell'antico repertorio.

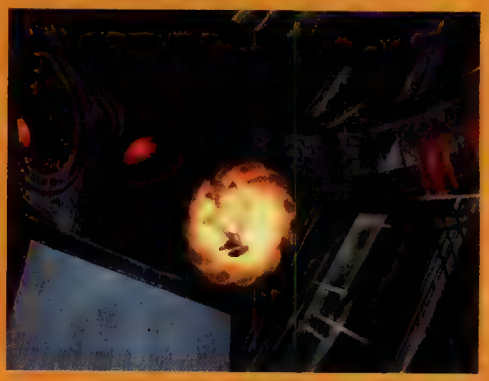
La novità più significativa è senz'altro lo Screw Attack. Non solo permette a Samus di aggredire i nemici rannicchiandosi in una girandola di energia ardente, ma offre nuove modalità di navigazione delle architetture aliene. Chi conosce *Super Metroid* e ricorda i suoi numerosi pozzi la cui ascesa appariva impossibile, sorriderà la prima volta che in *Echoes* si affaccerà su piattaforme apparentemente irraggiungibili; entrare in modalità Screw Attack permette di piroettare in aria per lunghi tratti, portando all'incontro fra Samus e l'attraente power-up nascosto lì dove un salto non può portare.

Ovviamente non mancano miglioramenti a quanto già visto in *Metroid Prime*, come la Spider Ball. Libera dall'obbligo di rotolare lungo tratti prestabiliti, ora può agganciarsi a varie tipologie di superfici, anche sconnesse.

Un'altra rifinitura interessa i missili a ricerca. In *Echoes* possono essere lanciati rapidamente uno dopo l'altro, senza la fastidiosa attesa prevista nel gioco originale fra un lancio e il successivo.

A quanto pare, ci saranno un sacco di giocattoli con cui divertirsi.

Retro sta cercando di rendere più 'tridimensionali' le [illegible] basate sull'uso della Morfosfera. Inoltre, lo Screw Attack (in alto a destra) offre nuove modalità di deambulazione



Le cupole energetiche proteggono dalla letale atmosfera del mondo oscuro. Effetti come questi sono sensazionali grazie alla superiore conoscenza di GameCube da parte di Retro Studios

cui sinapsi e la cui pazienza hanno mal sopportato rispettivamente la difficoltà di certi boss e la distribuzione a maglie larghe dei punti di salvataggio. Altri potrebbero essere coloro che non ne hanno digerito l'atipico sistema di controllo. Altri ancora, probabilmente il gruppo più ampio, non hanno sopportato la massiccia dose di backtracking da ingoiare per progredire.

Infine, per quanto riguarda il terzo gruppo di consumatori insoddisfatti, potrebbero trovare il seguito ugualmente intollerabile. Dal momento che la serie *Metroid* ha sempre comportato l'accumulo di Post-It mentali durante la progressione e l'incontro di promettenti sezioni inaccessibili, per poi stimolarne la consultazione ad ogni nuova abilità acquisita, è improbabile che cambi adesso.

Una rifinitura che incontrerà l'apprezzamento di tutti interessa lo scanner. Gli elementi ambientali non hanno più un 'punto caldo' da far rientrare nel riquadro centrale del visore per scaricarne le relative informazioni. Piuttosto, l'attivazione dello scanner vede tutti gli elementi sensibili della scenografia apparire come profili colorati. Basta puntare verso uno di questi per avviare il download. Una soluzione certamente più semplice della precedente, e soprattutto più veloce.

Il piccolo fastidio legato al raggiungimento dell'elusivo 100% è stato inoltre risolto. Laddove nel prequel non era mai chiaro a che punto della 'raccolta' si fosse, stavolta il visore riporta una serie di dati utili laddove si punti verso elementi che concorrono ad incrementare la percentuale di completamento. È questo uno dei tanti fattori che dimostrano lo zelo con cui Retro Studios ha preso nota del feedback ricevuto.

"È indubbio che Retro renderà le cose un po' più difficili, ma l'impressione è che *Echoes* sia destinato ad essere più accessibile"

A giudicare da quanto visto di *Metroid Prime: Echoes*, il primo gruppo vi troverà un po' di conforto. Basta una manciata di missili per distruggere postazioni mitragliatrici così grandi e minacciose da indurre alla fuga, mentre lo scontro con Dark Samus (che inizia con l'originale Aran e la sua controparte oscura che si fronteggiano in una sequenza che sembra rubata da uno dei primi film di John Woo) è una passeggiata. È indubbio che Retro Studios renderà le cose un po' più difficili nel gioco finito, ma l'impressione è che *Echoes* sia destinato ad essere più accessibile.

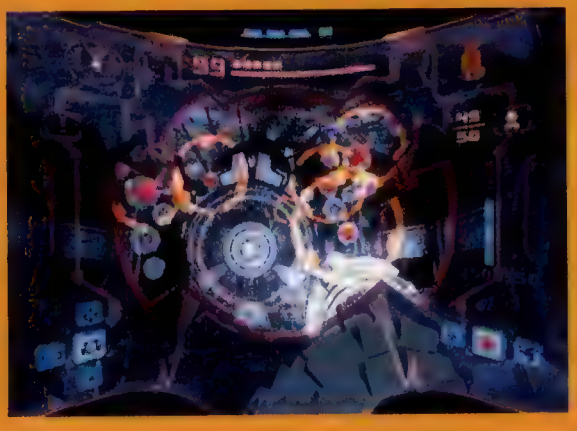
Il secondo gruppo si sentirà rincuorato dalla notizia che gli sviluppatori stanno considerando la possibilità di introdurre un sistema di controllo basato sui due stick analogici. Mancano ormai pochi mesi per implementare un'alternativa alla combo originale stick sinistro/tasti dorsali, ma il massiccio feedback ricevuto in merito all'epoca di *Prime* sortirà certamente qualche effetto.

Uguale ma diverso

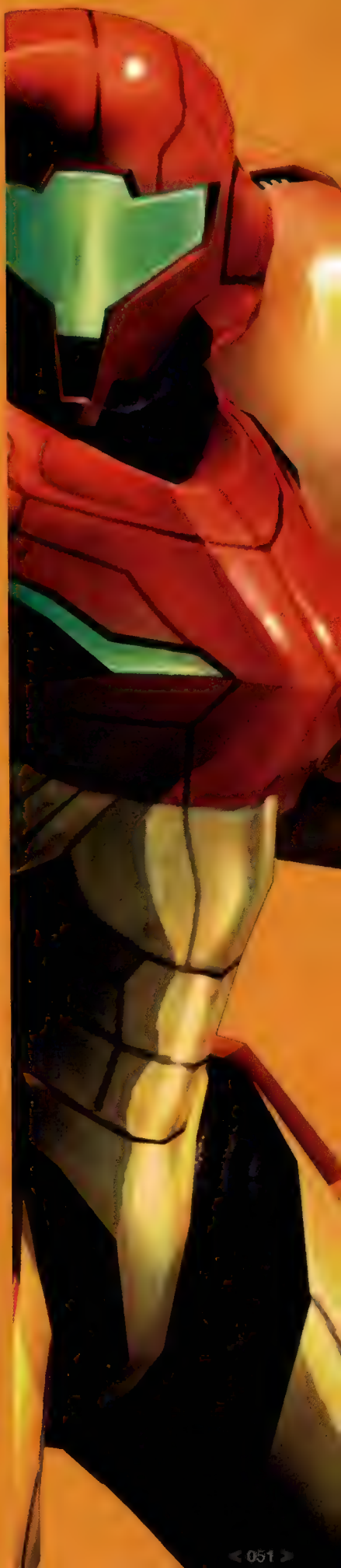
Per coloro che hanno adorato il primo *Metroid Prime*, il seguito sembra battere energicamente sui tasti giusti. Ma Retro sta inoltre cercando di ampliare l'esperienza con l'introduzione di una modalità multiplayer (vedi Splitscreen Samus) la quale, a dispetto delle prime impressioni, sembra effettivamente aggiungere valore al pacchetto piuttosto che essere qualcosa concepita per avere un'altra caratteristica da strillare sul retro della confezione.

Echoes è senz'altro il titolo di cui Nintendo ha bisogno questo Natale, vuoi per contrastare il seguito di un certo FPS per Xbox o le gesta criminali in arrivo su PS2. Ma diversamente da detti giochi, sembra indirizzato verso la fraternità dei fan, quel gruppo che festeggia nelle idiosincrasie piuttosto che lasciarsene respingere.

Echoes gode dell'atmosfera e dei valori produttivi tipici della serie (la nuova musica è particolarmente forte), ma cerca anche di indagare nuovi territori. Non resta che attendere di poter esplorare l'articolo completo.



È naturalmente possibile caricare i vari beam, e ovviamente gli effetti cambiano. Rilasciare un Dark Beam potenziato produce schizzi sulle superfici adiacenti al punto d'impatto. Questo puzzle (destra) richiede l'uso del Dark Visor e dei missili a ricerca per individuare i bersagli



Pugno di ferro

Ecco come i creatori di *Tekken* intendono riconquistare il trono dei picchiaduro. È tutta una questione di 'sokaikan'...

"Heihachi Mishima è morto". Ammettetelo, a prescindere da quanto siate appassionati della saga di *Tekken*, la scomparsa del vecchio dai capelli dritti non può passare inosservata. E anche se i più cinici (consapevoli di come *Tekken 4* non sia riuscito a ribadire la grandiosità dei primi tre episodi) faranno spallucce versando una lacrima su una serie decadente, la scomparsa di uno dei suoi personaggi storici potrebbe finalmente dare la scossa a uno dei franchise videoludici più famosi di sempre.

Il team di *Tekken 5* è al lavoro sul gioco da oltre un anno: oltre ai 20 membri iniziali (tutti veterani della serie, a partire dal primo episodio), nel corso dello sviluppo si sono uniti al gruppo diversi componenti, portando ad una forza lavoro complessiva che conta ora 130 persone. Se la cifra non è inusuale di questi tempi, desta qualche sorpresa la decisione di Namco di abbandonare sia il nome dello studio (VS Team) che i titoli professionali di chi vi lavora, tant'è che gli stessi **Katsuhiro Harada** e **Yuichi Yonemori** (precedentemente producer e designer della serie) vengono presentati semplicemente come "membri del Tekken team".

"Sì, è morto!", esordisce Harada. Tristezza e sconforto. "Lo so, nessuno ci vuole credere", sospira Yonemori, pienamente consapevole di come verrà accolta la dipartita virtuale del leggendario lottatore della serie. Ma la scomparsa di Heihachi verrà in parte mitigata dall'impressionante numero di presenti al suo funerale: inclusi i tre nuovi personaggi (vedi box 'Nuove leve'), Harada assicura che i 21 lottatori mostrati nel video portato all'E3 dello scorso maggio rappresentano il numero minimo di personaggi disponibili in *Tekken 5*. "Crediamo che *Tekken 4* soffrisse di una carenza di lottatori, e i giocatori ne sono rimasti abbastanza delusi," spiega Harada. "Pertanto stiamo studiando una line-up pensata per soddisfare le aspettative di tutti". Naturalmente il numero di combattenti inizialmente selezionabili verrà supportato da un contingente di lottatori sbloccabili nel corso del gioco: Harada è omertoso in merito, ma si può supporre che verrà adottato il solito sistema di sbloccaggio 'a tempo'.

La spettacolarità ricercata dagli sviluppatori di *Tekken 5* ha portato a una maggiore dose di brutalità, con colpi che non mancano di far trasalire il giocatore che li subisce

Troppo realismo

Harada e Yonemori sono consapevoli della tiepida accoglienza riservata a *Tekken 4* e sostengono che gli sia servita da lezione nel definire il futuro della serie. "Il nostro obiettivo con *Tekken 4* era fondamentalmente improntato sul realismo", dice Yonemori. "Ma nel perseguirlo abbiamo tralasciato il 'sokaikan': il piacere che si ottiene dall'esperienza ludica".

"*Tekken 4* era troppo realistico. È stato un ottimo risultato tecnico, ma quello che volevano i giocatori era un design più simile ai manga"

Da qui la decisione di elaborare il concept di *Tekken 5* come espressione del sokaikan e di mettere a punto un sistema di gioco gratificante e accessibile. A tale scopo è stato ripristinato il sistema di combo aeree dei primi tre episodi mentre gli ostacoli introdotti in *Tekken 4* sono stati modificati per essere meno invasivi e dare maggiore soddisfazione al giocatore che li abbatte. Muri, pavimenti e colonne vengono ora travolti e demoliti nella migliore tradizione delle risse in stile manga (o del concorrente *Dead or Alive*). "Stavolta è possibile distruggere le cose, e questo si trasformerà in piacere", spiega un Harada visibilmente galvanizzato. "Il proprio personaggio non sarà danneggiato o ferito dal processo di distruzione. Sarà divertimento puro".

L'enfasi su questa atmosfera 'esagerata' sarà un'altra area in cui *Tekken 5* si distaccherà dal suo predecessore. "In *Tekken 4*, ambientazioni e personaggi erano diventati troppo realistici", continua Harada. "È stato un ottimo risultato tecnico, ma quello che volevano i giocatori non era una grafica fotorealistica, ma un design più simile ai manga. Quindi in *Tekken 5* i personaggi sono molto più carismatici e stilizzati, e gli effetti molto più spettacolari".

La stilizzazione è altresì evidente nelle nuove arene, dal tempio eretto su un'altura spazzata dal vento a un'ambientazione cittadina tutta vetro e acciaio in perfetto stile Namco, passando per una grotta di pirati disseminata di dobloni che si sparpagliano ad ogni atterramento spacca-ossa. Si tratta di stage sufficientemente stravaganti da poter essere confusi con le arene di *Soul Calibur* e che sottolineano più che mai l'allontanamento da quell'ideale di realismo perseguito in *Tekken 4*. Per quanto riguarda le ripercussioni del level design sul gameplay, l'infatuazione con i pavimenti irregolari è finita, ma Yonemori sottolinea come le arene si differenzieranno parecchio per dimensioni e struttura.

Il che porta a domandarsi se l'utilizzo della scheda System 246, basata sulla medesima architettura di PS2, non imponga agli sviluppatori qualche limitazione. "Non so se si possa già parlarne a

Il livello di dettaglio dei costumi (i pantaloni, in particolare) è eccellente. C'è da aspettarsi uno spin-off con bikini e palloni da beach volley anche in questo caso?

NUOVE LEVE

FENG WEI

"Ci siamo accorti del successo di Paul in seno ai giocatori di tutto il mondo e abbiamo pensato sarebbe stato divertente avere una sua versione asiatica", spiega Harada. Feng Wei è un maestro di ju-jitsu che non segue gli stereotipi videoludici che vogliono quest'arte marziale cinese come lenta ed estremamente tecnica. Le sue mosse sono decisamente rapide e potenti. "Volevamo un personaggio orientale con un'immagine molto forte a cui non importasse dello stile o della raffinatezza", dice Yonemori.

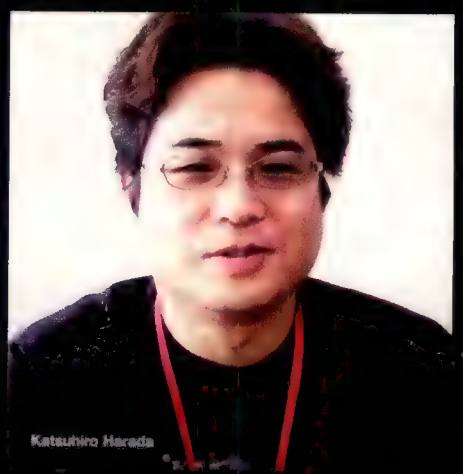
ASUKA KAZAMA

Asuka è il primo personaggio di un picchiaduro originario del Kansai (la regione giapponese che comprende Kyoto, Osaka e Kobe). "Mi rendo conto che per i giocatori occidentali si tratti di una caratteristica culturale oscura", dice Yonemori, "ma risulterà evidente nel fatto che ad Asuka mancano femminilità e delicatezza, laddove è molto dinamica e forte". Cugina di Jun Kazama (*Tekken 2*), Asuka adotta un analogo stile di combattimento, ovviamente arricchito con nuove e sorprendenti mosse.

RAVEN

Il nuovo personaggio ninja di *Tekken 5* ha già riscosso un buon successo in occasione dell'E3. "La gente continua a paragonarlo all'attore Wesley Snipes", dice Harada sorridendo. Sebbene Yoshimitsu resti il ninja principale della serie, Yonemori sostiene che il team sentisse il bisogno di un ninja "più figo e meno bizzarro". Esperto di Ninjutsu, Raven è membro operativo di ignote forze speciali, quindi è lecito aspettarsi un misto fra mosse da film d'azione e colpi estremamente precisi. E qualche "tocco magico".

Yuichi Yamamori



Katsuhiro Harada

Sistema: Coin-op, PS2
Produttore: Namco
Sviluppatore: Interno
Origine: Giappone
Data d'uscita: 2004 (coin-op) 2005 (PS2)

Anche se i dettagli in merito sono ancora scarsi, è evidente da queste foto il genere di accessori che gli sviluppatori intendono mettere a disposizione. Il cappello da pirata probabilmente non aiuterà a combattere meglio, ma è indubbio che abbia un certo impatto scenografico...

questo punto, ma esiste una scheda leggermente superiore alla System 246 standard", confida Harada. "La versione mostrata all'E3 viaggiava già fluidamente su una System 246", prosegue Yonemori, "ma stiamo pensando a come ottenere effetti migliori con questo nuovo sistema". La scheda potenziata è quasi identica all'originale, ma vanta un processore dalla velocità superiore e più RAM, il che comporterebbe un divario visivo più evidente fra la versione da sala e quella per PS2 rispetto a quanto registrato con *Tekken 4*. "*Tekken 5* è pensato per girare su PS2, quindi gira 'solo' fluidamente su System 246", dice Harada. "'Solo' potrebbe sembrare negativo per la System 246, ma rende l'idea. Se si utilizza adeguatamente la potenza della System 246, ci si possono fare un sacco di cose. Abbiamo usato la scheda piuttosto male con *Tekken 4*, imponendo al sistema di calcolare troppe cose allo stesso tempo, come l'ondulazione del pavimento: avendo abbandonato quella caratteristica, abbiamo un quantitativo enorme di potenza da utilizzare per altri elementi di gioco".

Per quanto riguarda le conversioni su tecnologie più potenti, gli sviluppatori sottolineano come per il futuro più prossimo i loro sforzi siano ancora concentrati sulla versione da sala e non abbiano ancora affrontato l'argomento multipiattaforma. "Non so se le conversioni multipiattaforma siano una cosa positiva o negativa", dice Harada. "Bisogna aggiungere contenuti specifici in ogni versione per accontentare gli utenti di ogni piattaforma, ma questo rende estremamente caro il gioco nel caso un utente voglia provare ogni singola versione".

E la sola versione da sala ha il potenziale per rivelarsi estremamente costosa per i fan più fedeli della serie. *Tekken 5* annovera le caratteristiche ormai standard dei moderni coin-op giapponesi (IC Card e supporto della rete) con i salvataggi su card che permettono di immagazzinare bonus e costumi guadagnati nel corso del gioco (in maniera simile a quanto visto in *Virtua Fighter 4*). Il supporto della rete introduce diverse novità: l'online gaming è stato scartato perché ritenuto impossibile, ma le informazioni sul proprio personaggio e i suoi record personali possono essere salvati su un server centrale. Oltre alle immancabili classifiche online, le versioni 'ghost' dei migliori personaggi potranno essere affrontate come avversari su altre macchine. "Abbiamo introdotto la modalità 'ghost' in *Soul Calibur 2*. Adesso vogliamo ampliarla per farla funzionare in rete", spiega Yonemori.

Ma le ripercussioni legate a questi 'lottatori fantasma' si stanno rivelando l'ostacolo maggiore per il team, stando a quanto sostiene Harada. "Quando si sviluppa un picchiaduro, il gioco va bilanciato in modo tale che l'utente possa completarlo in un determinato lasso di tempo", sostiene. "Un giocatore medio sarà in grado di arrivare a questo livello con un certo numero di gettoni. Ma inserendo il supporto della rete, questo processo viene in qualche modo alterato e dobbiamo modificare i nostri riferimenti. E dato che questo è il nostro primo titolo in rete, non abbiamo riferimenti!".

"La stilizzazione è evidente nelle nuove arene, dal tempio su un'altura spazzata dal vento alla città tutta vetro e acciaio in perfetto stile Namco"

Sfortunatamente è difficile che i giocatori occidentali potranno provare in prima persona i risultati di questi sforzi: il supporto della rete sarà inizialmente limitato alle sale giochi giapponesi ed è improbabile che trovi terreno fertile (e supporto economico) altrove. Non rimane che consolarsi con la consapevolezza che se il fattore online costituisce la preoccupazione principale per il team, i fan di *Tekken* possono dormire sonni tranquilli. Harada e soci sembrano estremamente sicuri delle proprie decisioni riguardo a cosa vada aggiunto, modificato o lasciato immutato negli altri comparti del gioco.

Una caratteristica che non vedrà rivoluzioni è il sistema di controllo: *Tekken 5* utilizzerà la consueta accoppiata joystick più quattro tasti dei prequel, mentre la meccanica di gioco si poggerà saldamente su quanto visto nei vecchi *Tekken*. "Mentre gli altri [sviluppatori] stanno cercando di aggiungere nuove caratteristiche a quelle già esistenti, noi stiamo andando nella direzione inversa puntando alla semplicità. *Tekken* era già un gioco abbastanza semplice, ma crediamo di poterlo rendere ancora più semplice", dice Yonemori. Harada è d'accordo: "Penso che dal punto di vista del giocatore, *Tekken 5* sia più accessibile di *Tekken 4*. Stiamo cercando di identificare gli aspetti con cui la gente ha avuto problemi, come le caratteristiche difficili da usare, capire o che semplicemente non avevano senso nel gioco. E vogliamo cambiarli. Credo comunque che in molti casi si debba essere un giocatore hardcore per capire questi problemi, pertanto tale categoria d'utenza sarà quella che apprezzerà più facilmente i cambiamenti che intendiamo apportare".

Per capire quanto successo avrà il gioco nel catturare nuovamente lo spirito di *Tekken* (e se un titolo che punta sull'immediatezza possa ancora reggere il confronto con picchiaduro profondi come *Virtua Fighter 4*) bisognerà attendere i primi test nelle sale giochi di Tokyo e Yokohama. "Non è possibile spiegare la bellezza del gioco senza avere un controller in mano. Voglio dire, è molto divertente da giocare", assicura Yonemori. "Siamo arrivati a un punto in cui l'idea del sokaikan sta prendendo forma ed esprimendo il proprio potenziale. Stavolta stiamo arrivando a un livello in cui i fan di ogni *Tekken* troveranno terreno comune. Credo anche che la gente che ha smesso di giocare alle vecchie versioni di *Tekken* avrà interesse a riabbracciare la serie".

Il re del Torneo del Pugno di Ferro è morto, quindi. Lunga vita a *Tekken 5*.

FORZE OSCURE

Il seguito di *KOTOR* non è di BioWare. Riuscirà lo Jedi meno noto della galassia a soddisfare le aspettative?

Dopo il trionfo di *Knights Of The Old Republic* in seno a critica e pubblico, non è difficile immaginare Ray Muzkya e Greg Zeschuk (fondatori di BioWare) al posto di Luke Skywalker e Han Solo nella scena finale di 'Guerre Stellari'. Di conseguenza, l'annuncio di un seguito era tutt'altro che imprevedibile, al contrario della notizia che BioWare non ne avrebbe curato lo sviluppo. A dar forma a *KOTOR II: The Sith Lords* è infatti Obsidian Entertainment, software house esordiente la cui genesi è ben nota alla comunità di appassionati di RPG per PC.

"Abbiamo cominciato a lavorare a *The Sith Lords* prima che [BioWare] finisse *KOTOR*", spiega il produttore di LucasArts **Mike Gallo**. "Obsidian è composta da diversi veterani dell'industria che hanno creato grandi RPG, ed è stata la stessa BioWare a raccomandarcela".

I veterani a cui fa riferimento Gallo (tra cui **Chris Parker** e **Chris Avellone**, rispettivamente producer e lead designer di *The Sith Lords*) facevano originariamente parte del nucleo di Black Isle, lo studio che, assieme a BioWare, ha contribuito alla resurrezione del gioco di ruolo per PC, riaffermandolo come uno dei generi più forti della piattaforma. Il passaggio di consegne occorso con *The Sith Lords* significa la continuazione di quel rapporto di collaborazione che in passato ha prodotto la serie di *Icewind Dale* e *Planescape: Torment*, entrambi di Black Isle e basati sul motore Infinity di BioWare. Con *The Sith Lord*, inoltre, Obsidian intende prepararsi alla creazione di proprietà intellettuali originali, seguendo l'esempio di BioWare, oggi alle prese con progetti come *Jade Empire* e *Dragon Age* (p. 28). "Come primo gioco è perfetto", spiega Parker. "Probabilmente non proveremo a realizzare una PI originale fino al nostro secondo o terzo gioco. Sviluppare un mondo inedito richiede un sacco di tempo in termini di ricerca e sviluppo, e lavorare su uno già confezionato alleggerisce notevolmente il lavoro di preparazione".

Non che la prospettiva di realizzare il seguito di *KOTOR* sia meno intimidante. Obsidian ha deciso di non continuare direttamente la storia originale, preferendo ripartire cinque anni dopo la conclusione del capitolo originario, in un periodo che vede il tramonto della Repubblica e l'inevitabile ascesa dei Sith. Il giocatore interpreta il ruolo dello Jedi meno noto della galassia, braccato dai Sith, slegato dalla Forza e ostracizzato dai suoi precedenti alleati. È uno scenario drammatico in cui riecheggiano tanto il carattere della Black Isle di un tempo quanto il clima minaccioso de 'L'Impero Colpisce Ancora'. "Pur partendo dalle fondamenta gettate dal primo gioco, *The Sith Lords* racconta una storia tutta sua", dice Avellone. "Ciononostante, se avete giocato *KOTOR* potrete apprezzarla di più, e riconoscere alcuni volti familiari".

I reduci di *KOTOR* potranno inoltre influenzare l'universo di *The Sith Lords* con le scelte compiute nel corso del prequel. "Inizialmente avevamo pensato di analizzare l'hardware per individuare eventuali tracce di *KOTOR* e della sua conclusione", dice Parker. "Alla fine abbiamo deciso di lasciare al giocatore l'incarico di raccontare com'è andata a finire e di usare le sue risposte come banca dati". Durante le conversazioni occorrenti all'inizio di *The Sith Lords*, ha luogo un'inversione delle dinamiche narrative classiche degli RPG, con il giocatore impegnato a raccontare agli NPC il destino del protagonista di *KOTOR*, producendo così eventi futuri che rispetteranno la sua versione dei fatti.

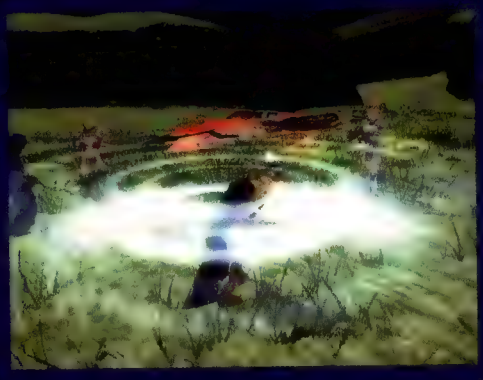
Sebbene questo approccio sperimentale al gioco di ruolo, e le sue conseguenze sulla narrazione, sia al centro dei lavori di Obsidian su *The Sith Lords*, tanto l'interfaccia quanto la meccanica di gioco non saranno avulse da migliorie che vanno da aggiustamenti tesi alla semplificazione d'uso a più significative modifiche funzionali. "In generale, comunque, il primo gioco ci ha soddisfatti pienamente", dice Gallo, "pertanto gran parte della struttura soggiacente resterà inalterata".

Un'altra area in cui Avellone spera di apportare migliorie rispetto all'originale è la narrazione. "Stiamo cercando di modificare le meccaniche ruolistiche al fine di ottenere

I duelli a base di spade laser sono una caratteristica iconica del gioco. All'aumentare dell'esperienza, nuove animazioni vedranno il proprio Jedi evolversi, passando dalle prime, frenetiche sferzate all'eleganza marziale ostentata dagli antichi Jedi

Sistema: **Xbox/PC**
Produttore: **LucasArts**
Sviluppatore: **Obsidian Entertainment**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Inverno 2004**

Doto che si è l'unico Jedi del gioco, i propri compagni saranno più 'terreni', con abilità e armi uniche



La luna Dxun e gli interni delle sue torri di generazione sono al momento gli unici ambienti mostrati alla stampa

una maggiore reattività dai compagni, fare in modo che il proprio comportamento influenzi il loro. Sebbene la trama attraversi dei momenti prestabiliti, ci saranno più diramazioni legate ai propri compagni e alle loro scelte, mentre l'eco delle decisioni prese dal giocatore si ripercuoterà sulle fasi avanzate dell'avventura".

Interazioni di analoga complessità erano la caratteristica principale del lavoro di Avellone su *Planescape: Torment*, e il tratto cinematografico di *The Sith Lords* dovrebbe potenziarne l'impatto (una delle critiche mosse a *Torment* riguardava la natura pesantemente testuale della sua narrazione). I timori che la licenza di Star Wars comporti una limitata libertà di manovra creativa sono fortunatamente infondati. "Il materiale di riferimento relativo al periodo in cui ha luogo *The Sith Lords* ammonta ad alcuni fumetti e a brevi riferimenti in altri libri o giochi", spiega Avellone. "Di fatto c'è molta libertà per creare trama e personaggi, più di quanto immaginassi". Inoltre, l'universo di Star Wars si presta egregiamente alle esplorazioni in materia comportamentale che caratterizzano i precedenti lavori di Avellone. "Star Wars è tendenzialmente popolato da personaggi stereotipati, come la figura del mentore, l'eroe riluttante, i cattivi chiaramente cattivi", spiega Avellone, "ma se si studiano i film, ci si rende conto che c'è un sacco di spazio per giocare con la personalità e la moralità nel videogioco. Vader, per esempio, non è un personaggio semplice: dietro quella maschera si nascondono alcune complesse motivazioni".

Con ogni probabilità *The Sith Lords* offrirà un'esperienza più profonda rispetto all'originale, il che suonerà positivo ad alcuni fan, ma al tempo stesso rischia di inficiare l'appeal da crossover che ha contribuito al successo di *KOTOR*. Dal momento che molti utenti PC sono apertamente critici nei riguardi dell'RPG per console come medium narrativo, è interessante scoprire Avellone tesserne le lodi. "In generale, penso che i giochi di ruolo per console offrano storie più forti delle controparti per PC (*Chrono Trigger* è secondo me uno dei migliori RPG di sempre). Credo che questo dipenda dalla linearità della storia e dalla natura 'preconfezionata' dei personaggi, ma ciononostante impiegano elementi drammatici che potrebbero funzionare facilmente anche negli RPG per PC". Detto questo, Avellone ammette di essere rimasto sorpreso dalla positiva accoglienza riservata a *KOTOR* dal pubblico console. "Sembrava un RPG per PC e temevo che avrebbe indispettito l'utenza console. Il fatto che sia andato bene mi rende felice. Il nostro gioco conserverà lo stesso tipo di bilanciamento".

Il secondo episodio di *KOTOR* sembra continuare il processo di riabilitazione che interessa il videogioco basato su Star Wars, e con l'arrivo di titoli promettenti come *Republic Commando* e *Star Wars: Battlefront* non sembra esserci periodo migliore in cui un'altro produttore occidentale di RPG possa lasciare il proprio marchio su una delle più grandi saghe spaziali. "Non c'ho mai pensato. Più che altro ho sempre desiderato pilotare un AT-ST per far saltare in aria i miei colleghi di lavoro", scherza Parker. "Comunque avete ragione, è un buon periodo per Star Wars. Sta per arrivare 'Episodio III' e il primo *KOTOR* ha spalancato le frontiere del gioco basato su Star Wars". La speranza è che il talento di Obsidian possa condurre attraverso l'inesplorata vastità che attende al di là di quelle frontiere.

QUESTIONE DI FORZA

Secondo Avellone, ciò che impedisce agli RPG per console di offrire la medesima profondità delle controparti più 'hardcore' per PC è la mancanza di tempo e di personale addetto al design piuttosto che la piattaforma in sé o il suo pubblico: "È necessario uno sforzo enorme per implementare missioni non lineari, scelte con conseguenze, approfondire i personaggi, e fare in modo che tutti questi aspetti influenzino il gioco in maniera significativa. Black Isle aveva di solito cinque o sei content designer (senza contare due o tre junior programmer, tech designer e altri) impegnati sugli RPG più massicci, e molti studios non dispongono di così tanta forza lavoro. In Obsidian abbiamo cinque designer (e supporto alla programmazione) impegnati su *The Sith Lords*. Stiamo cercando di ottenere lo stello livello di profondità che ci caratterizzava in Black Isle".

"Penso che i giochi di ruolo per console offrano storie più forti delle controparti per PC. *Chrono Trigger* è secondo me uno dei migliori RPG di sempre"

VENDETTA TRIBALE

La tribù non balla e non canta più. Adesso è semplicemente ora di combattere, anche in solitario...

Jetpack. Tutti amano i jetpack. O almeno tutti i professionisti del combattimento. Perché una cosa è riuscire a sparacchiare qualche colpo sgusciando per dei bui corridoi con un lanciarazzi in una mano e un cannone al plasma futuristico in un'altra, mirando a ogni creatura che osi intralciare il proprio cammino. Un'altra è farlo mentre si fende l'aria, evitando agilmente il fuoco di torrette nemiche e centrando dall'alto un malefico avversario con un disco Spinfusor. Non ci credete? Chiedetelo a qualsiasi giocatore di *Tribes*.

Il primo *Tribes*, sviluppato da Dynamix e lanciato su PC nel 1998, rappresentò una rivoluzione online: non solo riscrisse da zero le regole di cosa potesse fare un 'normale' FPS, ma fu anche il primo gioco d'azione per il mass market progettato specificatamente per essere giocato in multiplayer. Poco sorprendentemente, non è mai stato lanciato singolarmente in Europa (all'epoca dominata da inadeguate connessioni a 56K), ma dopo l'ottimo riscontro di critica e pubblico ottenuto negli Stati Uniti, si rese disponibile in una successiva compilation insieme alla simulazione di mech *StarSiege*. Ora *Tribes* è tornato, e come il sottotitolo lascia intendere, promette 'vendetta'.

- Sistema: PC
- Produttore: Vivendi/Sierra
- Sviluppatore: Irrational Games
- Origine: Australia
- Data d'uscita: Fine anno

I gladiatori del prossimo millennio. Non tutti i livelli sono ambientati in arene immense: negli stage dalle dimensione ridotte è tutta una questione di dosare il jetpack, colpire prima di essere colpiti e dare un po' di spettacolo per il pubblico (se il tempo lo permette)

Non è difficile comprendere quanto *Tribes* fosse avanti per i suoi tempi: nel lontano 1998 (un periodo in cui la maggior parte degli sviluppatori era concentrata a sviluppare sparatutto ambientati in corridoi sulla falsariga di *Quake*), offriva enormi mappe all'aperto, con verdi colline e valli innevate che si fondevano morbidamente con dettagliate (e spesso fluttuanti) basi militari. L'impiego di ogni arma richiedeva una certa abilità, dai potenti mortai capaci di distruggere un'intera base fino allo Spinfusor, in grado di scagliare dischi esplosivi 'alla Tron' per tutto il livello. In *Tribes* erano anche presenti dei veicoli, sia per il trasporto terrestre che per viaggiare più velocemente nei cieli e aggirare i nemici dalla distanza. Certo, *Tribes* non era perfetto, e sarebbe folle sostenere il contrario, ma l'enorme dose di innovazione compensava indubbiamente la rozzezza della grafica e le saltuarie falle nella meccanica di gioco.

Jet set

Il nuovo episodio della serie, *Tribes: Vengeance*, è opera della filiale australiana dello sviluppatore USA Irrational Games, uno studio fondato inizialmente per realizzare l'interessante ibrido fra RPG e RTS *Freedom Force*. Per la prima volta alle prese con l'universo di *Tribes*, il team è assolutamente intenzionato a mantenere intatta la formula dell'originale. Un approccio radicalmente opposto a quello della concorrenza, che sembra spesso ossessionata dal dover spingere su deathmatch e affini per battere a tutti i costi il seminale *Counter-Strike*. Al contrario, Irrational Games punta invece a trasformare l'action game di Dynamix in un'esperienza singleplayer completamente nuova. Una scelta naturale se si considera che fra i fondatori di Irrational figura Ken Levine, autore della sceneggiatura del primo *Thief* e capo designer del superlativo *System Shock 2*. Pur risiedendo negli Stati Uniti, sarà proprio lui a supervisionare lo sviluppo della trama di *Vengeance*. "L'idea [del publisher] era quella di non avere solo dei banali tutorial, ma un'intera campagna paragonabile a quella di un titolo dedicato al singleplayer", spiega **Ed Orman**, lead designer del progetto. "Il gioco è diviso 50/50, ma è decisamente legato alle proprie radici di titolo multiplayer".

> "Non è difficile comprendere quanto *Tribes* fosse avanti per i suoi tempi: nel 1998 offriva enormi mappe all'aperto, con verdi colline e valli innevate che si fondevano con basi militari"

Fortunatamente non troppo legato: *Vengeance* non propone semplicemente un tedioso riciclo delle mappe multiplayer in stile *Unreal Tournament*, ma piuttosto un'avventura completa, fondata su una propria storia. Una storia che vede il giocatore salire dal rango di recluta a quello di capo Tribesman mentre impara a conoscere tutti i veicoli, le armi e ogni tipo di corazza. Come da manuale, no? "Le missioni sono costruite intorno alla trama", spiega Orman. "Abbiamo preso le tribù e i kit che volevamo e li abbiamo disseminati per tutto il gioco in singleplayer, ma il loro scopo è quello di raccontare la storia".

[illegible] ad altri con deserti infuocati e colate di lava. Le differenze fra i livelli sono prevalentemente estetiche, ma il risultato è sempre gradevole

Anche se è troppo presto per descrivere come si dipani l'avventura, è evidente che non si tratta di un tutorial vitaminizzato. Per cominciare, la sceneggiatura è intrigante, con diversi intrecci fra personaggi e periodi differenti nell'universo di *Tribes*, e trasforma quello che un tempo era un semplice scontro fra Rossi e Blu in un vero e proprio conflitto su scala mondiale. Nello specifico, laddove la selezione della tribù nella modalità multiplayer non è motivata solo da ragioni estetiche, ogni gruppo della campagna in singleplayer è stato progettato per aiutare la narrazione della storia. Ogni fazione ha un proprio arsenale, un proprio aspetto e caratteristiche peculiari, dalle corazze tondeggianti delle Phoenix Guard alle strutture squadrate di una installazione dei Blood Eagle. E soprattutto, ogni tribù vanta routine di IA progettate per soddisfare esigenze di trama e missioni, piuttosto che per correre in giro come semplici bot da 'torneo'.

Jetski

Anche se parecchie missioni rimangono per il momento top secret, i livelli provati prevedevano sessioni di fuoco selvaggio su un incrociatore prima di buttarsi a capofitto in mezzo a canyon sorvegliati da torrette mitragliatrici, sciando. Avete letto bene: sciando. I livelli di *Tribes* spiccano per la loro conformazione complessa, con distese di colline, montagne minacciose e canyon spettacolari: tutte locazioni che sarebbero troppo tediose da affrontare a piedi ogni volta che si muore. Ecco quindi la trovata: un colpo alla barra spaziatrice mentre si atterra su un pendio e si innesca un secondo set di reattori, facendo scivolare il protagonista lungo il livello a velocità protonica. Come per tutti gli aspetti di *Tribes*, ogni modalità di spostamento ha i propri vantaggi e svantaggi. Sfrecciare in aria sospinti dal jetpack rende il proprio alter ego più difficile da colpire, estremamente maneggevole e immune all'onda d'urto delle armi esplosive, ma questa modalità è totalmente inutile se non si è in grado di pilotare adeguatamente. Analogamente, sciare permette di arrivare dal punto A al punto B in pochissimo tempo, ma dato che si possiede la stessa manovrabilità di un rinoceronte sui pattini, si è estremamente vulnerabili durante tutto il tragitto.

"Ciò che mi ha sempre attratto in *Tribes* è la libertà di movimento", dichiara **Michael Johnston**, il responsabile della modalità multiplayer. "In ogni FPS, tutti viaggiano sempre alla stessa velocità. La possibilità di fare cose come sciare, usare il jetpack e guidare veicoli è ciò che distingue *Tribes* dalla massa".

Ed è proprio contro altri giocatori umani che questa complessità emerge pienamente. Sebbene la modalità multiplayer sia indubbiamente familiare, non è che ci siano in giro molti FPS popolati da una ple-

SALTO NEL PASSATO

In preparazione per il lancio di *Tribes: Vengeance*, Vivendi ha reso disponibile per il download il primo *Tribes* sia sul proprio sito che all'indirizzo www.fileplanet.com. Teoricamente è disponibile anche *Tribes 2*, ma c'è un problema: i codici seriali necessari per far funzionare il gioco non sono disponibili gratuitamente come il gioco stesso. Per ragioni che rimangono oscure, al lancio furono distribuiti in numero limitato e sono ormai finiti da tempo. Quindi non fatevi ingannare dal fatto che il download sia gratuito: è un download inutile.

Una volta installato *Tribes*, è necessario patchare il gioco prima di cominciare. Ignorate la funzione di update automatico (che non si accorge nemmeno di un'eventuale connessione in rete) e fondatevi invece all'indirizzo www.tribalwar.com/rdb/index.php?catid=142

Anche se siete dei maestri del genere, *Tribes* necessita un sacco di pratica: bisogna capire quando il jetpack spara il giocatore in aria e quando rallenta semplicemente la sua caduta, allenarsi col disco Spinfusor e, soprattutto, decidere quali armi ed armature si adattino meglio al proprio stile di combattimento. *Tribes* è un gioco di squadra, quindi perlomeno avrete adeguata copertura mentre imparate. E ricordate: combattere da soli è un suicidio.

LICENZA DI PROGRAMMARE

Tribes 2 ha vissuto una seconda giovinezza al di fuori del campo di battaglia, grazie a GarageGames e al Torque Game Engine. A seguito di uno dei numerosi tagli operati negli ultimi anni da Sierra/Vivendi, gli sviluppatori di Dynamix (autori del primo *Tribes* e creatori di molti altri titoli PC, fra cui *The Incredible Machine* e *Red Baron*) si ritrovarono a spasso. Gran parte del team decise di averne avuto abbastanza dell'industria mass market e fondò GarageGames (www.garagegames.com), etichetta mirata agli sviluppatori indipendenti.

La nuova società comprò i diritti per utilizzare il motore di *Tribes 2*, rendendolo disponibile al prezzo di 100 dollari per programmatore: a quel prezzo era (ed è) possibile ottenere il motore, gli editor e il codice sorgente. Ma, cosa più importante, non si è costretti a pubblicare il gioco con GarageGames e non ci sono nemmeno royalty da pagare finché la vostra società non supera la soglia dei 250.000 dollari (raggiunta quella cifra, sono disponibili anche licenze commerciali). Ovviamente il motore non è lo stesso della release iniziale di *Tribes 2*: GarageGames lo sta migliorando e potenziando continuamente, e ha recentemente aggiunto un'espansione basata sugli shader (per altri 295 dollari) per aggiornare il comparto estetico agli standard delle ultime produzioni PC.

Il progresso è stato lento, per usare un eufemismo, ma l'idea sembra vincente. Solo non investite 100 dollari se non avete idea di cosa possiate ritrovarvi fra le mani: si tratta di un motore non di un kit per lo sviluppo di giochi. Se siete dei programmatori esperti, l'investimento potrebbe essere giustificato, ma se state muovendo i primi passi nella programmazione è preferibile prendere in considerazione un linguaggio dedicato come Blitz3D. Oltre a questo progetto, il roster attuale di titoli GarageGames è molto meno ambizioso, e annovera una versione in forma ridotta di *The Incredible Machine* chiamata *Chain Reaction*, scontri fra robot in *Think Tanks*, e altri titoli semplici ma divertenti. Il progetto più impegnativo è *Realm Wars* (www.garagegames.com/mg/projects/realmwars), uno sparatutto realizzato con la collaborazione della comunità.

tora di soldati corazzati che sciano, volano e sparano come dannati. E Irrational ha cercato di bilanciare alla perfezione tutti questi elementi. Avendo giocato col deludente seguito di *Tribes* all'epoca, Johnston si affretta a tranquillizzare gli utenti sulla direzione intrapresa dal team. "Sì, sono totalmente d'accordo", afferma quando viene posta la questione dell'eccessiva estensione delle mappe di *Tribes 2*. "In *Tribes 2* spesso si camminava incessantemente senza incontrare mai nessuno. Noi siamo decisamente più vicini al primo gioco, dove tutto è più intuitivo, così che un nuovo giocatore possa semplicemente puntare una piattaforma e volarci sopra senza frustrazione".

pio perfetto: oltre a percorrere il paesaggio collinoso come ci si aspetterebbe, può anche 'saltare' in aria per scavalcare qualsiasi ostacolo gli si pari davanti. Ancora più originale è la nuova base mobile: equipaggiata con un punto di rigenerazione e un'armeria, permette al team che ha l'accortezza di portarsela dietro di riprendere il combattimento all'istante in caso di decesso, mantenendo alto il ritmo dell'azione senza limitare la libertà.

Malgrado il panorama dell'online gaming sia oggi molto diverso da com'era all'epoca del debutto di *Tribes* sugli scaffali dei negozi, e titoli come *Counter-Strike*, *Battlefield 1942* e *PlanetSide* abbiano aiutato

"Siamo decisamente più vicini al primo gioco, dove tutto è più intuitivo, così che un nuovo giocatore possa semplicemente puntare una piattaforma e volarci sopra senza frustrazione"

Non a caso, oltre ad aver migliorato l'esperienza di combattimento generale, i jetpack di *Tribes* hanno ricevuto un fondamentale potenziamento. Nelle passate edizioni, i giocatori dovevano dedicare una quantità ridicola di tempo a impratichirsi con il sistema di decollo e atterraggio, il che portava il più delle volte a correre verso l'orlo di un precipizio e a caderci dentro come Vil Coyote. In *Vengeance* il meccanismo è molto più fluido, e anche se diventare dei maestri del combattimento aereo richiede molta pratica, volare è parecchio più facile.

Lo stesso discorso vale per i veicoli a disposizione. Anche se l'elenco potrà sembrare familiare ai più, con jeep modello Warthog, navicelle e altri mezzi di chiara ispirazione militare, ogni veicolo vanta una caratteristica speciale. Il carro armato offre l'esem-

gli FPS multiplayer ad imporsi nel mass market, è impossibile non dedicare una menzione speciale al gioco che ha dato il la al fenomeno. L'atmosfera del primo *Tribes* vanta ad oggi pochi eguali: il vento che soffia fra i capelli quando recuperi la bandiera, discendi lungo il fianco della base nemica per poi svanire nel cielo in un unico, fluido movimento, prima che un disco esplosivo ti colpisca per trascinarti nella polvere... Se *Tribes: Vengeance* riuscirà a tradurre questo nel mondo moderno, avrà svolto il suo compito. E quando il tutto è supportato da una storia in singleplayer ideata dall'uomo la cui abilità nel delineare trame e atmosfere appassionanti è testimoniata dal suo curriculum, non c'è motivo per cui anche i più avversi al genere non sentano il bisogno di prendere parte all'azione...

Fate attenzione: solo perché avete una macchina da guerra volante super corazzata non significa che i soldati appiedati non possano abbattervi. E quel che è peggio, la vostra guida incauta può significare la morte anche per eventuali passeggeri

Qual è la differenza tra il videogiocatore e l'italiano medio?

Se la tua risposta è: "la possibilità di avere un'informazione quotidiana sulla sua principale passione", allora non conosci GamesRadar.

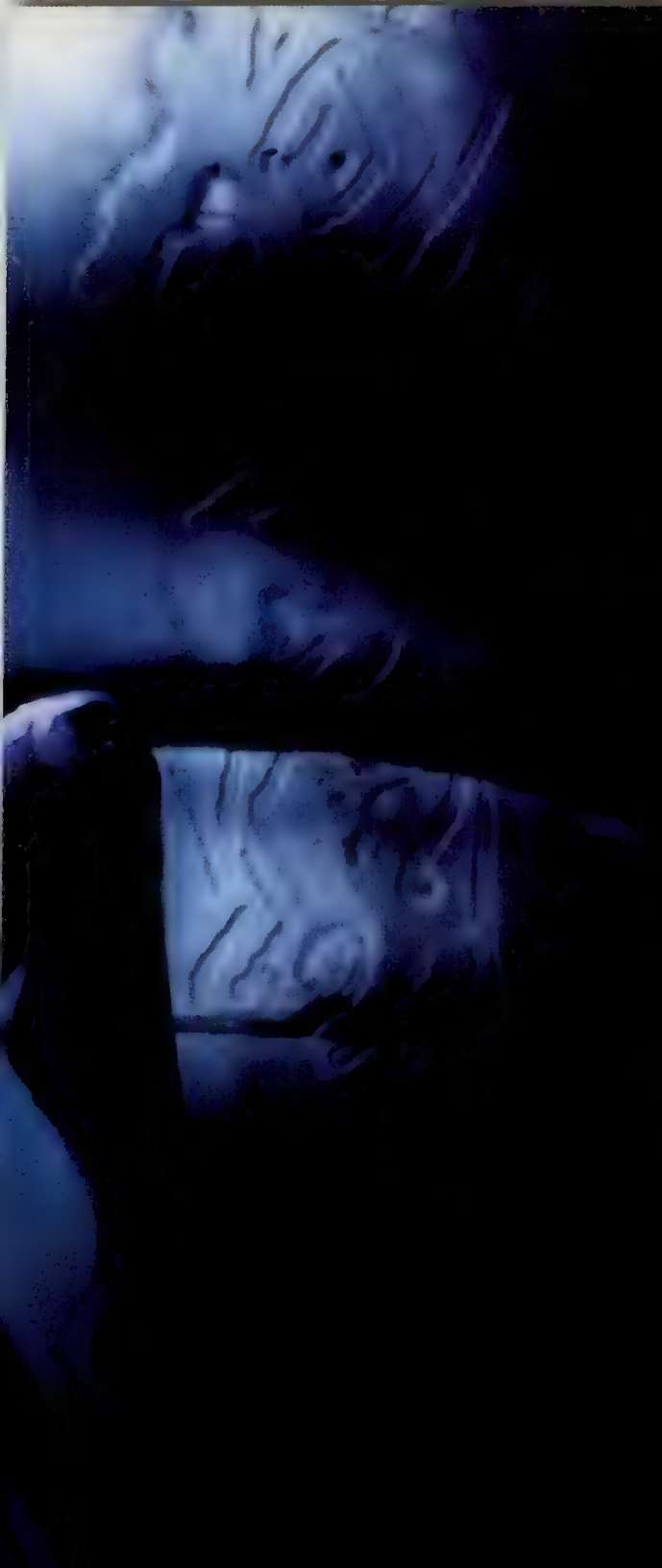
gamesradar.it

IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI

E' il quotidiano pieno di NOTIZIE, ANTEPRIME e RECENSIONI di tutti i videogiochi.

Lo trovi ogni giorno ONLINE all'indirizzo http://www.gamesradar.it

La differenza tra il videogiocatore e l'italiano medio devi trovarla da qualche altra parte.



Allarme! Intruso!

'Fredda dentro e calda fuori'. **Videogiochi** osserva il lavoro di una notte dell'eroina dalle mani di velluto di *Stolen* durante una visita agli studios di Blue52

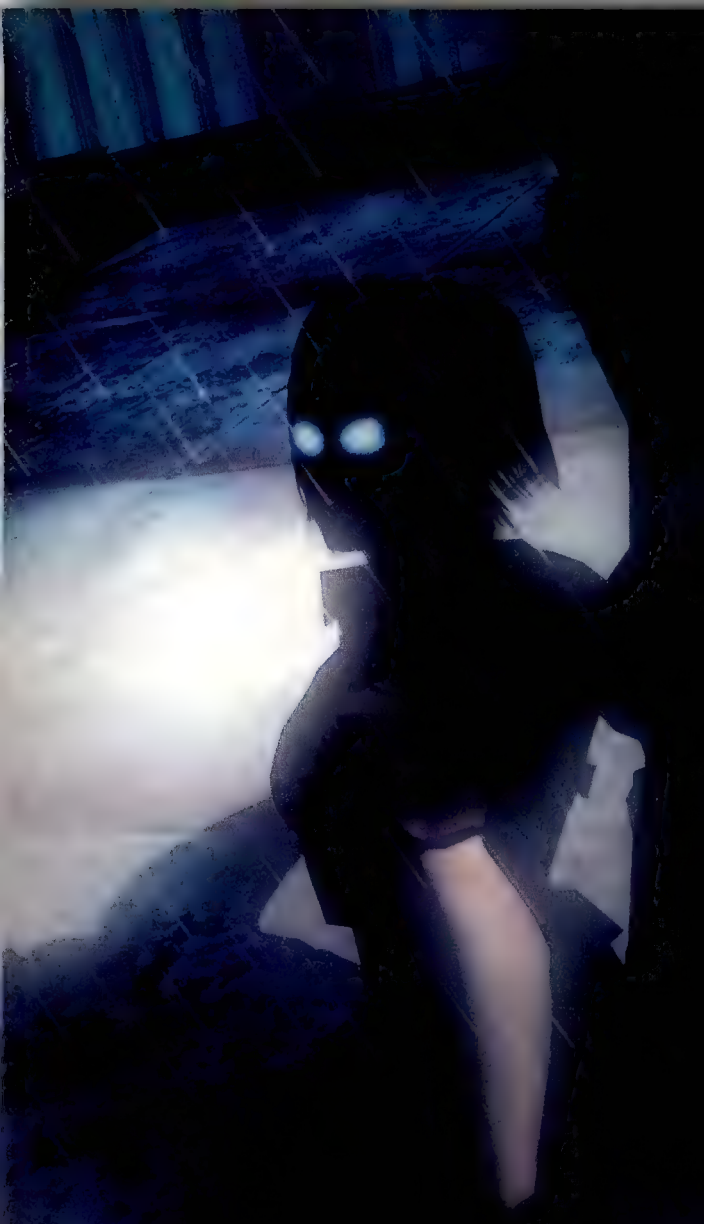
Di stanza a Camden, Blue52 ha mantenuto per anni il silenzio più assoluto riguardo a *Stolen*, per cui è comprensibile, per non dire intimidente, che sette dei membri del team siano propensi a recuperare il tempo perduto parlando tutti insieme. Ad ogni modo, sarebbe stupido lamentarsi della quantità eccessiva di informazioni quando ce ne sono state così poche per la maggior parte dell'arco vitale del progetto.

Concepito quattro anni fa e in fase di sviluppo effettivo da due anni e mezzo, *Stolen* fu annunciato nel 2003 da siti specializzati europei come un progetto segreto apparentemente acquisito da SCEE sulla base di una promettente demo tecnologica. Il gioco sarebbe poi risultato curiosamente assente dai successivi show di settore, finché, all'inizio di quest'anno, non si è diffusa la notizia secondo la quale Sony lo avrebbe abbandonato del tutto.

"In qualità di sviluppatori dediti ai giochi, non usciremmo mai allo scoperto con una semplice tech demo: noi creiamo videogiochi, non tecnologia", ribatte **Jason Perkins**, managing director di Blue52. "Abbiamo avuto dei finanziamenti da Sony (all'epoca stavano cercando di incentivare lo sviluppo esterno in Europa). Ma la vera preoccupazione per uno sviluppatore alle prese con un progetto originale sta nel dover combattere per il budget relativo al marketing, e a Hip piaceva veramente ciò che stavamo facendo, così abbiamo deciso di andare da loro".

La recente (ri)presentazione del titolo da parte di Hip Interactive ha finalmente sollevato il velo su *Stolen*, ma in un momento in cui un prodotto incentrato su meccaniche stealth non può certo considerarsi una sorpresa.

"Ci siamo ispirati ai grandi film di Hollywood, muoversi di soppiatto, impiegare dei gadget spettacolari, cose così", spiega Perkins. "Quando abbiamo ideato il concept non c'era nessuno che stesse utilizzando qualcosa di simile". Ora il gioco deve farsi spazio in un genere in cui di nicchie libere ne sono rimaste ben poche, ma l'essenza di *Stolen* si riflette nelle sue fonti di ispirazione



cinematografiche: questo è un gioco stealth basato sull'azione veloce. "Non si tratta di nascondersi passivamente nell'ombra e aspettare che le sentinelle vadano via", dice il produttore **Graeme Puttock**.

La sosta prolungata nell'ombra, e persino il contatto con il suolo, sono roba da dilettanti nelle cupe ambientazioni del futuro prossimo di *Stolen*. La ladra-eroina Anya attraversa i tetti battuti dalla pioggia di Forge City con una grazia atletica che fa sembrare a dir poco goffi e impacciati gli attuali protagonisti dei giochi di questo tipo. Una volta all'interno di un edificio, Anya si arrampica sui muri, percorre travi con leggiadria e balza da un'ombra all'altra come un animale in gabbia, schizzando letteralmente intorno alle ignare guardie e saltando o scivolando al di fuori della portata dei laser dei sistemi di sicurezza.

Le acrobazie eseguibili da Anya dipendono dal contesto in cui si trova, ma il lead designer **Bob Churchill** assicura che questa soluzione tende solo ad evitare quel genere di contorsioni multi-pulsante presente in *Metal Gear Solid 2*. Non è un fattore limitante: "Le acrobazie sono sensibili al contesto nel senso che vengono eseguite nella zona giusta, ma non vedrete mai un muro che non potrete scalare, o una sporgenza che non potete percorrere". Una sorta di invito a sfruttare ogni singolo centimetro quadrato di ogni singola stanza, insomma, tanto che gli avversari, decisamente meno agili della protagonista, hanno avuto bisogno di un piccolo aiuto dall'alto, come ricorda Puttock: "Originariamente, le prime guardie usavano dei manganelli, ma poi realizzammo che grazie alla rapidità di Anya era facile condurle in una situazione di stallo sotto di sé. Quindi le abbiamo dotate di armi da fuoco, così ora possono perlomeno spararvi".

In un impeto di originalità, Anya non dispone di attacchi letali. "Conosciamo gli altri titoli di questo tipo e stiamo deliberatamente cercando di evitare un feeling militare. Non potrete accoltellare le guardie o spezzar loro il collo", dice il direttore del progetto **Jaid Mindang**. Esistono comunque ampie opportunità di stordirle con un pugno frontale o una presa eseguita da tergo, oppure di spedirle a terra in preda alle convulsioni con un dardo 'neutralizzante', ma riprenderanno i sensi rapidamente (o verranno rianimate dai compagni che si imbatteranno in loro) e partiranno all'offensiva.

"È una parte fondamentale del gameplay", continua Mindang. "Se vuoi che il giocatore si dedichi esclusivamente all'evasione silenziosa, deve esserci un motivo per cui sia meglio che si comporti così invece di uccidere chiunque incontri". Gli sviluppatori sperano di aver ottenuto un impianto di gioco in cui la forza bruta non sia mai la soluzione ideale, e senza che ciò conduca a situazioni da cui Anya non possa uscire in alcun modo. Come ci tiene ad aggiungere il direttore tecnico **Allan Murphy**, c'è un'altra ragione alla base dell'approccio non letale, al di là di quelle dettate dal gameplay: "Se decideste di uccidere tutte le guardie in ogni livello, alla fine del gioco avreste eliminato 40 o 50 persone e sareste degli ignobili assassini di massa".

E questo non è esattamente lo stile di Anya. Il fine ultimo in *Stolen* è il bottino, non la conta delle vittime: ciascun livello è incentrato su un singolo obiettivo protetto, ma il giocatore è incoraggiato ad esplorare gli ambienti e prelevare altri 'bersagli' lungo la strada qualora ne venga data l'opportunità.

Impianti di sicurezza che sarebbero altrimenti impenetrabili possono essere disabilitati temporaneamente infiltrandosi nei relativi terminali. Per violare con successo computer, serrature e casseforti è però necessario risolvere una serie di interessanti minigiochi 'tattili'

Sistema: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Hip Interactive**
Sviluppatore: **Blue52**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Marzo 2005**

Tali situazioni si presentano sotto forma sia di puzzle fisici (una fusione tra le abilità del giocatore e la conformazione degli ambienti, come in *Prince Of Persia*), che di più familiari ambienti in cui giocare a Pac-Man con le guardie di pattuglia e le telecamere di sicurezza. "È innegabile che certe meccaniche funzionino", dice Puttock al riguardo dell'ultimo aspetto, "e si continuerà su questa strada fino a quando qualcuno non salterà fuori con qualcosa di sorprendentemente differente. Dopodichè, tutti faranno la stessa cosa per i tre anni successivi".

Difficilmente una situazione del genere si verificherà per lo stile grafico di *Stolen*, un'affascinante miscela illusoria tra la solidità del mondo reale e l'eccentricità dei videogiochi. "Lo stile si è certamente evoluto durante lo sviluppo. Inizialmente era abbastanza fumettoso, quasi un manga", esordisce Mindang. "Poi è entrata in gioco la tecnologia", continua il lead artist **Joe Myers**, "e improvvisamente ci siamo ritrovati con tutta quest'illuminazione realistica che non avevamo all'inizio e che ha influenzato il look del gioco".

Questa interazione tra discipline si è estesa allo stesso game design. Il contrasto fra il 'realismo cartoonesco' e la precisione tecnica dell'illuminazione di *Stolen* ha impedito agli sviluppatori di modellare un mondo virtuale severamente realistico. "Ci sono state discussioni in passato riguardo ad alcune cose che non sembravano sufficientemente realistiche, bensì troppo 'videogiocose'", svela Myers, "eppure alla fine abbiamo deciso di inserire ancor più elementi 'videogiocosi'". A tale proposito, Perkins fa riferimento alla penultima sezione del primo livello, una discesa libera attraverso una gabbia di rilevatori di movimento ispirata da 'Mission: Impossible': "Lungo la traversata verticale per trafugare il rubino ci sono migliaia di laser, laddove in principio avevamo qualcosa di artisticamente più corretto, con un paio di fasci, uno in cima e uno in fondo".

Seppur dopo una prova superficiale, è evidente che *Stolen* sia un gioco brillante: dalle scelte di design come la coerente possibilità di sfruttare anche le ombre al di sopra del livello dell'occhio, ai dettagli meno essenziali, ma comunque significativi, come un'introduzione in FMV in cui tutte le acrobazie eseguite da Anya fanno effettivamente parte del repertorio sfruttabile dall'utente. Perkins ammette che molta di questa brillantezza deriva da uno straziante procedimento punteggiato di errori e ripartenze: "Pensiamo: 'È davvero un'ottima sequenza animata, dovrebbe tradursi in una sezione di gioco altrettanto buona', e poi scopriamo che non è così. Abbiamo dovuto affrontare questa sfida (e un periodo di sviluppo non proprio breve) e ci siamo resi conto che un bel po' di cose semplicemente non funzionavano a livello di esperienza di gioco".

Un occhio così critico verso il prodotto finale promette bene per l'ultima fase di ottimizzazione, perfezionamento e bilanciamento che determinerà se le raffinate e razionali idee alla base di *Stolen* lo tramuteranno in una gemma imperfetta o in un'esperienza irresistibile. Qualunque sarà il risultato, il gioco è potenzialmente capace di strappare il piacere di poter andare dove non si potrebbe dalle tristi mani degli assassini professionisti.

> "Se vuoi che il giocatore si dedichi esclusivamente all'evasione silenziosa, deve esserci un motivo per cui sia meglio che si comporti così invece di uccidere chiunque incontri"

Le guardie non sono indicate sulla mappa fino a quando non vengono colpite con un dardo traccante. Per evitarle senza questo essenziale aiuto è necessario drizzare le orecchie

Capcom e il re dello stile

Keiji Inafune è ora a capo del reparto R&D di Capcom, ma non aspettatevi che abbini le sue famigerate camice hawaiane con giacca e cravatta. Piuttosto, intende creare un clima di impavida creatività

L'ultima volta che **Videogiochi** ha incontrato **Keiji Inafune**, nei dintorni assolati dell'E3, indossava una maglietta da football americano di colore blu, un paio di pantaloncini e scarpe Air Force One. Con un simile look, sembrava più il classico ragazzino yankee che uno sviluppatore appena promosso a capo della divisione R&D di una delle più grandi software house giapponesi.

Facile alla risata ghignante, Inafune difficilmente dimostra i suoi 39 anni, e con una collezione di camice ultravistose che farebbe la felicità di Tommy Vercetti, non fa mistero delle proprie preferenze in ambito di abbigliamento: "Quando vieni promosso a un certo livello, ci si aspetta che indossi giacca e cravatta. Per me sarebbe la fine del mondo. Il pensiero creativo richiede libertà, pertanto nulla deve farti sentire oppresso, soprattutto quello che indossi. I vestiti sono importanti, riflettono la tua personalità, e se sei nell'industria videoludica allora devi trasmettergli un po' della tua personalità".

Sebbene sia salito di un gradino all'interno della gerarchia dirigenziale di Capcom, Inafune ci tiene a sottolineare che il suo compito resta largamente creativo. Del resto sarebbe un improbabile dirigente: al di là delle sue originali scelte d'abbigliamento, Inafune ha studiato da grafico, per raggiungere l'industria dei videogiochi nel momento più opportuno. Nintendo aveva appena lanciato Famicom, offrendo un nuovo livello di sofisticazione estetica del videogioco, e Inafune approfittò della crescente domanda di grafici che lavorassero al fianco di programmatori in team di sviluppo di dimensioni crescenti. Fece il giro delle varie softco di Tokyo armato di disegni raffiguranti vari personaggi da lui ideati ispirandosi a classici dell'animazione giapponese come Tetsuwan Atom (Astro Boy), Gatchaman, Mazinger Z e al lavoro di 'mangaka' come Osamu Tezuka e Go Nagai. Capcom mostrò interesse, assumendolo inizialmente part-time affinché realizzasse i ritratti (vincenti e perdenti) dei personaggi del primo coin-op di *Street Fighter*. Quando gli venne offerto un lavoro a tempo pieno, non si fece scappare l'occasione: Megaman, il primo personaggio realizzato da zero da Inafune, divenne una delle icone più prominenti di Capcom.

"Per me era normale ispirarmi ai fumetti della mia infanzia", dice Inafune, ammettendo il debito di Megaman nei confronti di Astro Boy. "Volevo disegnare un personaggio che potesse essere considerato un classico, non qualcosa che seguisse la moda del tempo. Ma non avevo idea che Megaman sarebbe diventato così famoso o che sarebbe durato così a lungo. Lavoravo troppo sodo per pensare a quel genere di cose: per il primo gioco di Megaman dovetti disegnare tutti i personaggi, il logo, i fondali e l'art promozionale. Ripensandoci, posso dire che cercai in tutti i modi di dare a Megaman un senso di energia, e forse è quella la ragione per cui ebbe successo".

Nonostante il buon esordio, Inafune ha impiegato molti anni per scalare la gerarchia Capcom. Al pari di molte società giapponesi, la casa di Osaka adotta una struttura basata sull'esperienza e su una lunga gavetta. Inafune

Difficile confondere le fasi ai comandi di Octavius in *Shadow of Rome* con altri stealth game: infiltrarsi sotto il sole del Mediterraneo, neutralizzando senatori romani con delle bucce di banana piazzate con cura costituisce senza dubbio una novità, anche se le fonti di tensione non sono ancora chiare

lavorò su Megaman e sui suoi spin-off per dieci anni, finendo per essere coinvolto più nella pianificazione che nel design. "A dire il vero erano entrati in Capcom dei giovani character designer che pensavo fossero più bravi di me", dice, "o almeno avevano più competenza tecnica. Quindi ho capito che sarebbe stato vantaggioso imparare tutti gli aspetti che riguardano la produzione di un videogioco nel suo complesso. Quando Capcom ha introdotto il sistema basato sui producer, ho colto l'occasione al volo".

Il primo lavoro supervisionato da Inafune è stato *Resident Evil 2*. Quando sentì per la prima volta l'idea di Shinji Mikami di sviluppare un genere completamente nuovo sfruttando le capacità 3D di PlayStation, ne rimase folgorato. A quell'epoca Capcom era più preoccupata di modernizzare la sua serie di beat'em up più famosa traducendola in tre dimensioni. *Resident Evil* era considerato un progetto rischioso al confronto, eppure divenne il titolo portabandiera di Capcom nell'era di PlayStation.

"L'idea di un gioco horror era rischiosa e alcune persone in Capcom non avevano la benché minima fiducia in *Resident Evil*, quindi non gli vennero assegnate molte risorse", spiega Inafune. "Naturalmente, appena il gioco uscì e iniziò a vendere, Capcom cambiò idea e fu in grado di finanziare adeguatamente il seguito. Ciononostante avemmo un sacco di problemi con lo sviluppo di *Resident Evil 2*. Eravamo molto ambiziosi perché volevamo che il secondo gioco mostrasse grossi progressi. A me venne dato l'incarico di producer perché oltre ad organizzare l'agenda dello sviluppo, potevo lavorare sulla grafica e sul materiale promozionale, lasciando a Shinji Mikami la libertà di dedicarsi esclusivamente alla direzione del gioco".

Com'è stato lavorare con Mikami? "Ha la capacità di capire il proprio staff e di tirarne fuori il meglio, una qualità che ho provato ad emulare", dice Inafune. "Ha anche una visione enorme e non accetta che venga ridimensionata. Quando decide una cosa, non è possibile fargli cambiare idea, il che può essere una virtù, ma significa anche che i suoi giochi tendono a uscire in ritardo..."

Libertà

Quando gli venne offerto di dare vita a una sua idea, Inafune scelse di rendere omaggio ai film di samurai di Kurosawa. Alla luce delle potenzialità espressive offerte dagli action adventure, Inafune spiega che l'atmosfera de 'I Sette Samurai' e 'Kagemusha' è stata importante per *Onimusha* tanto quanto icone visive quali costumi ed armi. "Adoro quei film e credo abbiano un posto speciale nell'inconscio giapponese", dice. "Ecco cosa volevo evocare con *Onimusha*".

Basato sul motore di *Resident Evil 2* prima del passaggio su PS2, *Onimusha* rischiava di venire considerato un banale '*Resident Evil* con le spade'. "Ovviamente abbiamo dovuto riprogrammare significativamente il motore su PS2. A quel punto il nostro obiettivo è diventato l'azione, implementare un sistema di combattimento più gratificante di quello di *Resident Evil*".

Onimusha significò una notevole scommessa personale per Inafune. Capcom era pronta a condividerne la visione, ma si aspettava un ritorno adeguato al proprio investimento. "È stato un gioco molto costoso da realizzare. Se avesse fallito, probabilmente avrei dovuto abbandonare l'industria", spiega Inafune. "Durante gli ultimi mesi di sviluppo ho perso sette chili. Fortunatamente il mio staff è stato molto d'aiuto e credeva davvero nel potenziale del gioco. Infatti avevamo già iniziato a progettare *Onimusha 2*, autoconvincendoci che il primo gioco sarebbe stato un successo, e questo ci ha aiutato ad alleviare lo stress".

Nella testa di Inafune, *Onimusha* è sempre stato una trilogia: "La sconfitta di Nobunaga è una storia molto lunga. Pensavo ci sarebbero voluti tre giochi per raccontarla". Per molti versi *Onimusha 3* appare più simile al primo episodio che al secondo, e non sorprende quindi scoprire come il primo

"*Onimusha* è stato un gioco molto costoso da realizzare. Se avesse fallito, probabilmente avrei dovuto abbandonare l'industria"

e il terzo titolo siano stati realizzati dallo stesso team, con *Onimusha 2* portato avanti da un diverso gruppo di sviluppatori. "*Onimusha 2* è stato un tentativo di evidenziare diversi aspetto del gioco, come l'interazione fra i personaggi", spiega Inafune. "È poi venuto fuori che i giocatori volevano semplicemente più azione, quindi siamo tornati ad enfatizzare quell'elemento con il terzo gioco. Non penso sia stato un esperimento fallimentare, ma in futuro vorrei mantenere quel tipo di gameplay più 'riflessivo' al di fuori di una serie conosciuta per la propria azione. Potremmo usare quelle idee in un gioco diverso".

Si è discusso molto della decisione di ambientare parte di *Onimusha 3* nella Parigi attuale anziché nel Giappone feudale, con annessa trama a base di salti nel tempo a giustificare il cambio di scenario. Alla luce delle dichiarazioni rilasciate a gennaio dal presidente Capcom, Kenzo Tsujimoto, in merito alla necessità di incrementare la quota di mercato della società in Occidente, è impossibile non vedere nella trama di *Onimusha 3* i segnali di una interferenza da parte della dirigenza. Ma Inafune nega di aver subito pressioni interne per attirare il pubblico occidentale con ambientazioni più riconoscibili: "Se avessimo davvero voluto farlo, avremmo usato uno scenario americano, ma ci sono tantissimi giochi, come *Resident Evil* ad esempio, ambientati là. L'idea del salto nel tempo è sempre stata nella mia testa: all'inizio era semplicemente un 'salto' nell'era

moderna della medesima locazione giapponese, ma alla fine abbiamo deciso non fosse abbastanza interessante. L'ambientazione giapponese di *Onimusha 3* è Kyoto, che è una città piena di storia, ricca di meravigliosa architettura antica, quindi volevamo trovare qualcosa di equivalente in Europa". Londra è la città solitamente più gettonata dalle softco europee. "Troppo grigia", sorride Inafune. "Ho viaggiato ovunque: Roma, Milano, Barcellona... Ma Parigi sembrava avere l'atmosfera che stavo cercando". Si aspettava davvero che i giocatori si bevessero la storia del salto nel tempo? "Mettiamola così: quando ci si diverte, la logica non conta".

Nonostante il deciso cambio di scenario, alcuni elementi di *Onimusha 3* sembrano ormai abusati. Come fa un producer a sapere quando è ora di porre fine ad una serie di successo? Dopo tutto *Resident Evil* è ancora vivo e vegeto, nonostante un periodo di transizione particolarmente difficile. "*Onimusha* doveva essere originariamente una trilogia, ma stiamo pensando di fare un altro episodio", dice Inafune. "Dobbiamo pensarci per ragioni commerciali. Il problema è che diventa sempre più difficile operare cambi epocali in una serie: il pubblico si aspetta una certa dose di miglioramenti ogni volta, ma allo stesso tempo i cambiamenti drastici possono alienare lo zoccolo duro dei fan. Bisogna trovare il giusto equilibrio ed è difficile". Per Inafune, non è solo questione di opportunità commerciali contrapposte al progresso creativo, ma anche di gestire con successo il proprio staff. Le stesse 50 persone che sono state spremute per tre anni per realizzare un action adventure non possono essere costrette a produrre un sequel in meno di 12 mesi. Che fare? Aggiungere 50 nuovi dipendenti al team solo per lavorare al progetto? O concedere al gruppo originale più tempo per sviluppare la propria visione? Ora che è a capo di 700 persone (l'intero roster di sviluppatori di Capcom, escluso il neonato Clover Studio), Inafune è deciso a motivarli tutti con rinnovata energia.

La grande fuga

Il primo compito di Inafune è stato quello di gestire la centralizzazione di tutti i team di sviluppo di Capcom in modo tale che chiunque lavori nel medesimo edificio a Osaka. Il suo obiettivo è promuovere la condivisione di tool di sviluppo e risorse tecnologiche, garantendo più tempo da dedicare ai processi creativi individuali. "Tutti hanno bisogno di spazio per far emergere la propria individualità", spiega un Inafune ispirato. "Spero di poter fornire quello spazio a tutto il mio staff".

"La ragione che muove il mio desiderio di unire tutti gli studio è quella di offrire maggiore libertà creativa nel lungo termine"

Gira voce che Inafune non sia affatto contento della nascita di Clover Studio, la cui 'dichiarazione di indipendenza' dagli altri reparti R&D di Capcom cade proprio mentre sta tentando di unificarli sotto lo stesso tetto. Eppure, se così fosse, Inafune è notevolmente diplomatico a riguardo: "Sebbene la ragione che muove il mio desiderio di unire tutti gli studio sia quella di offrire maggiore libertà creativa nel lungo termine, ci sono ancora delle ovvie restrizioni e delle guideline da seguire. Clover Studio sarà un team piccolo, che lavorerà senza restrizioni, a parte quella di dover creare giochi con una mentalità completamente diversa".

Ma come interpreterà Inafune questo suo nuovo ruolo? Dato il costante ingrandimento dei team di sviluppo, potrà un solo autore infondere la propria visione in un progetto? "Sì, è possibile e dobbiamo renderlo possibile. Guardate come ci è riuscito Mikami. Credo che ci siano molti come lui in Capcom. Il talento che abbiamo è eccezionale, meraviglioso...". L'interprete fatica a trovare dei superlativi all'altezza. "Quando tutti i 700 membri dello staff si muoveranno uniti verso un'unica direzione, allora sarò contento. L'obiettivo è quello di creare, senza alcuna paura".

Keiji Inafune parla di *Shadow of Rome*

Da dove nasce l'idea di ambientare il gioco nell'antica Roma?
Realizzando *Onimusha*, abbiamo utilizzato eventi reali della storia giapponese come base per la trama del gioco. Speriamo di essere riusciti a raccontare al mondo qualcosa del passato della nostra nazione. Io sono appassionato di storia, non solo storia giapponese, e penso che gli eventi storici possano fornire ispirazione alla trama dei videogiochi. Quando ero in Europa a cercare un'ambientazione per *Onimusha 3*, sono stato catturato dalla ricchezza e varietà storica della vostra parte di mondo. C'è così tanto materiale potenzialmente utile. Penso che il dramma dell'antica Roma sia un buon punto di partenza.

Nel concepire *Shadow of Rome*, è venuto prima lo scenario o siete partiti dall'idea che l'antica Roma fosse una buona ambientazione per esplorare nuove soluzioni ludiche?
È diverso per ogni gioco, ma di solito l'ambientazione viene prima, poi lavoro sul gameplay e la storia viene sviluppata successivamente, come in questo caso.

Quali nuove caratteristiche del gameplay le suggerisce l'ambientazione romana?
In *Onimusha* i nemici erano mostri e demoni. Ma quando gli uomini combattono con altri uomini credo che il gioco acquisti tensione, specialmente se, come nel caso degli scontri fra gladiatori dell'antica Roma, il giocatore sa che sono accaduti realmente.

Come mai avete deciso di dividere la storia fra i due personaggi, Agrippa il gladiatore e Octavius la spia?
Se il gioco fosse stato incentrato solo sui combattimenti nelle arene, non avremmo avuto modo di raccontare la storia, cosa che penso rappresenti un elemento importante. Volevo davvero utilizzare la storia romana in questo gioco, pertanto avevamo bisogno di un secondo personaggio che interpretasse un altro ruolo, un ruolo che non prevedesse combattimenti ma permettesse di vedere la storia che si sviluppa. Molti film d'azione hanno un personaggio forte e uno debole: è un'accoppiata classica.

È stato difficile implementare le sequenze stealth di Octavius?
Devo imparare dai migliori titoli del genere, *Metal Gear Solid* e *Splinter Cell*. Comunque è per me un compito interessante creare quel genere di tensione senza le armi moderne. Vedrete, penso che i due personaggi si compensino molto bene.

Crede che un gioco come *Shadow of Rome* spingerà PS2 ai suoi limiti o è lecito aspettarsi ancora molto dall'attuale generazione di console?
Penso che graficamente si sia arrivati al limite con il motore di *Onimusha 3*. Ma ci sono un sacco di altre cose fattibili per spingere i videogiochi in avanti prima che arrivi PlayStation3. Dobbiamo solo essere creativi.

TREA

Genio Ardente

Treasure, la più riverita delle 'mini-softco' giapponesi, è in ottima forma. **Videogiochi** indaga sui suoi progetti per il futuro e sulla sua storia

Gradius V è il primo gioco realizzato da Treasure ad avere un numero nel titolo. Nato nel 1992 da una costola di Konami, il team ha da allora realizzato un totale di 22 giochi. Uno diverso dall'altro. È grazie alla sua inesauribile immaginazione che Treasure si è fatta un nome, sebbene il suo ostinato anticommercialismo abbia impedito a quel nome di entrare nel vocabolario comune. È difficile pensare ad un altro team

SURE

operante in qualsiasi parte del mondo così prolifico, così ingegnoso e capace di una tale perfezione.

Ma questo è solo un lato della medaglia Treasure. Quella del fanboy, diranno i dubbiosi. E allora ecco l'altro: Treasure ha realizzato diverse schifezze. Per ogni *Ikaruga* c'è un *Light Crusader*, per ogni *Gunstar Heroes* c'è un *Silpheed: The Lost Planet*. Inoltre, la questione dei sequel dimostra quanto sia infondato uno dei miti della società: Treasure preferisce semplicemente inventare nomi nuovi piuttosto che ripiegare sui numeri. I fan di *Radiant Silvergun* avranno notato quel 'RS2' durante l'avvio di *Ikaruga*, e sebbene gran parte della produzione Treasure sia incompatibile con il massmarket, la casa giapponese non ha esitato a sfruttare licenze come Tiny Toons, Astroboy e addirittura McDonalds pur di garantirsi una certa sicurezza economica.

Cos'è quindi Treasure? Una casa sopravvalutata dai suoi ammiratori o l'ultimo bastione dell'immaginazione libera ed istintiva? Un impeto di genio o una squadra con idee più grandi delle proprie possibilità? Questo articolo tenta di dare una risposta a queste domande viaggiando nel tempo, partendo dal frammentato passato di Treasure per arrivare al suo esaltante presente (vedi pagina 110), e svelando i suoi piani futuri in merito a *Advance Guardian Heroes*.

Continua >

Masato Maegawa

Tetsuhiko Kikuchi

Guardian Heroes ha sempre brillato in multiplayer. La connettività fra GBA offre enormi potenzialità per il gioco cooperativo e competitivo

La prima cosa ad uscire dalla bocca di **Masato Maegawa** (producer di *Advance Guardian Heroes* e membro fondatore di Treasure) non è una parola, ma un suono. "Waooo", esordisce quando gli viene chiesto cosa ci sia dietro la decisione di ripristinare la serie. "L'idea c'è venuta naturalmente. Tetsuhiko Kikuchi [director di *AGH*] è il responsabile del primo *Guardian Heroes*. Dovevamo assegnare un progetto al suo team, e l'idea di resuscitare *Guardian Heroes* è parsa ovvia. Ci viene sempre chiesto perché non realizziamo piuttosto qualcosa su *Gunstar Heroes* (è una licenza molto popolare). Mentirei se dicessi che non ci abbiamo mai pensato. Ma per il momento ci interessa solo *Guardian Heroes*".

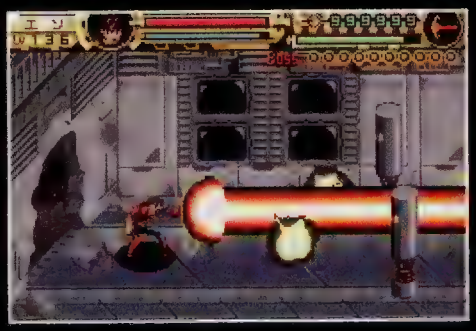
Guardian Heroes era uno stravagante gioco per Saturn, con ottimi controlli e animazioni elaborate. Allora come mai portare il gioco su Game Boy Advance? "Quando proponemmo il progetto a Sega, ci chiesero di realizzarlo per una console domestica. Si offrirono addirittura di coprire i costi per sviluppare il gioco in 3D. Se avessimo accettato, oggi staremmo ancora nelle prime fasi della pre-produzione", spiega Maegawa con schiettezza. "Quando dici 2D, la gente reagisce negativamente. Ma il problema con il 3D è che hai bisogno di un team di oltre dieci persone e di un budget enorme. La nostra compagnia (e siamo alquanto piccoli) è incapace di realizzare un gioco che richieda un così alto numero di persone. Pertanto è sempre un dilemma". Alza le spalle. "Sviluppare un *Guardian Heroes* in 3D con 15 persone su una console domestica avrebbe messo a dura prova i nostri limiti".

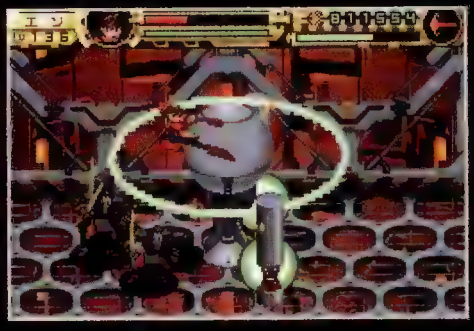
Ma non è frustrante dover ridimensionare le proprie idee? Non si poteva adottare una soluzione 2.5D come in *Viewtiful Joe* di Capcom? **Tetsuhiko Kikuchi** prende la parola: "Se avessi desiderato realizzare un gioco simile a *Viewtiful Joe* l'avrei fatto. Ma credo che il 2D possa offrire grande divertimento. Non credo che il 3D sia l'unica via per il videogioco. Una cosa ottima del GBA è che ogni giocatore ha lo schermo tutto per sé. Non deve dividerlo con nessun altro, il suo personaggio è sempre al centro di questo schermo. È particolarmente interessante per il multiplayer ed è qualcosa che volevo provare". E lo ha fatto. *Advance Guardian Heroes* permette a due utenti di giocare in cooperativa e ad un massimo di quattro di sfidarsi in combattimenti rissosi.

Evoluzione degli eroi

Ma questa non è assolutamente l'unica novità di *Advance Guardian Heroes*. I personaggi sono stati completamente ricalibrati, mentre un nuovo sistema di bonus e diverse modalità extra allungheranno la longevità di un gioco il cui completamento richiederà circa un'ora. Ma cosa ne è stato del guerriero dorato che nella versione Saturn accompagnava il giocatore? Tornerà nella versione tascabile? Kikuchi rotea gli occhi. "Aaaah, quello! No, non c'è più. Questa volta quel personaggio invincibile non ci sarà. Piuttosto c'è un Hyper Mode che permette all'eroe di diventare incredibilmente forte. In quella modalità puoi ribaltare la situazione a tuo favore. Nel precedente *Guardian*, quando eri senza speranze, invocavi il guerriero dorato. Ma questa volta, quando la tua forza è insufficiente, puoi potenziarti e continuare a combattere". Sebbene in molti rimpiangeranno il guerriero, la sua dipartita dovrebbe rendere il gioco ancora più dinamico, e considerando il nuovo sistema di contromosse, dovrebbe trasformare anche il più difensivo dei giocatori in un eroe di prossima generazione.

"Il problema con il 3D è che hai bisogno di un team di oltre dieci persone e di un budget enorme"





Sebbene inevitabilmente basato su grandi occhi e capigliature appuntite, il character design di Treasure si è sempre distinto da quello delle altre softco. Alcuni li trovano disgustosi, ma gli sprite sono articolati magnificamente e hanno carisma

genio ardente

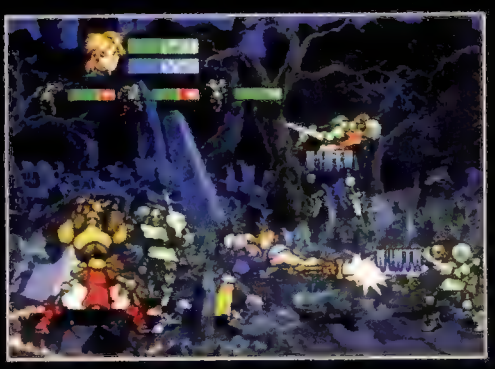
Pur essendo uno dei primi giochi prodotti per il sistema, *Guardian Heroes* (sotto) potrebbe probabilmente leggersi come un epitaffio per Saturn. Fermamente votato al 2D, prendeva i concept dell'epoca a 16bit e li spingeva fin dove la tecnologia lo permetteva. L'impiego di tre piani di gioco forniva profondità di campo senza complicare il controllo sulle combo. Sprite increspati, abituale fauna dei giochi a 16bit, gremivano uno schermo animato dalla frenesia dell'azione a scorrimento. La prossima generazione, si pensò, era iniziata.

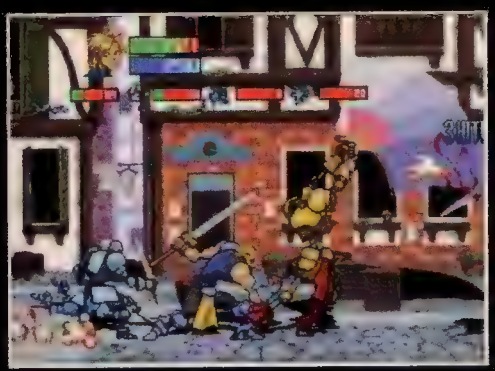
Guardian Heroes è un gioco che resiste alla prova del tempo, colorando di un rosso acido la cartina tornasole dei tempi moderni con le sue tonalità vistose e il suo affollato immaginario visivo. *Guardian Heroes* era la velocità di *Street Fighter II Turbo* che incontrava *Streets Of Rage*: un picchiaduro per uomini in grado di agire con l'innaturale calma tipicamente richiesta da un gioco Treasure. Offriva mosse a mezzo giro di stick, schivate e combo a chiunque entrasse nella mischia di una dozzina di agguerriti avversari.

Oltre a combattere c'era anche da ragionare. Fra un livello e l'altro compariva una schermata per l'upgrade simil-RPG assieme alla possibilità di scegliere verso quale di tre percorsi proseguire i combattimenti. Il giocatore era accompagnato dal guerriero dorato, un imponente e invincibile compagno di viaggio a cui poteva ordinare di difendere o attaccare con abbandono. La sua presenza funzionava da rimedio ad una delle più astute tattiche nemiche applicate nei beat'em up dell'epoca: attaccare il giocatore alle spalle mentre questi colpiva qualcun altro. In tipico stile Treasure, offriva al giocatore un antidoto alla frustrazione, ma al tempo stesso il gioco opponeva nemici di adeguata caratura offensiva e difensiva piuttosto che affidarsi pigramente a eserciti di vulnerabili avversari.

L'immaginazione non conosceva limiti, soprattutto nei quattro personaggi principali. Come Han, un ammasso di muscoli con gambe sottili come mazze da golf capace di darsi fuoco a mezz'aria prima di precipitarsi nel mucchio. Oppure Ginjurou, in grado di piroettare nel cuore della battaglia producendosi in combo da 20 colpi alla pressione di un tasto per poi squarciare il cielo con una pioggia di fulmini.

Ma alla fine, il passaggio dai 16bit ai 32bit significò ben altro che un progresso tecnologico. Segnò un mutamento epocale nel modo in cui i giochi venivano realizzati, giocati e percepiti, e relegò gli ideali 2D di Saturn nella storia delle console. Dal momento che GBA tiene alta la torcia del videogioco bidimensionale, appare dopotutto appropriato che *Guardian Heroes* maturi sul portatile Nintendo.





La sede di Treasure nella zona occidentale di Tokyo non poteva essere più modesta. Sembra quasi appropriato che il ricettacolo di così tanto colore, caos e dinamismo alberghi in un palazzo così anonimo

Dopo 12 anni di sperimentazioni, il ritorno a *Gradius* e *Guardian Heroes* significa forse che Treasure ha intenzione di recuperare il suo glorioso passato? Kikuchi enuncia il manifesto della società: "Quando vedi un gioco Treasure sei certo che offrirà un'esperienza fenomenale. 'Waaaaaaa!!'. In un attimo ti ritrovi a gridare allo schermo, reagendo all'intensità dell'esperienza. È il nostro marchio di fabbrica. Un'altra caratteristica sta nel fatto che sviluppiamo i nostri videogiochi impiegando un numero molto limitato di personale. È quasi una nostra politica".

Maegawa non nasconde un velato rancore quando spiega la decisione di rispolverare *Guardian Heroes*: "Allo stato attuale dell'industria, personaggi popolari o licenze sono più che mai essenziali per i publisher. Questa è una delle ragioni principali per cui è stato scelto *Guardian Heroes*. Se proponi qualcosa di originale è davvero difficile che venga accettata. Ci piace essere originali, ma non è sempre possibile".

Gradius V e *Advance Guardian Heroes* condividono inoltre una natura bidimensionale. Dopo i tridimensionali *Wario World* e *Dragon Drive: D Master Shot*, è forse questa un'ammissione dei limiti di Treasure? Secondo Maegawa il 2D non va inteso come un facile escamotage: "Normalmente i publisher ti dicono 'Cosa? 2D?'. Ma se dici GBA, diventa più facile proporre concept 2D". E dopo che hai vinto il match con il finanziatore, vanno comunque affrontate sfide di natura tecnica. "Quella del 2D è una via molto difficile", sostiene Maegawa. "Non è necessariamente la più facile rispetto al 3D. Comporta problematiche specifiche. La grafica richiede parecchia attenzione, il che significa grandi risorse. Ma con il 2D sei certamente più focalizzato e lavori più rapidamente. Quando realizzi un gioco 3D spendi un sacco di tempo e risorse su aspetti che non sono strettamente legati allo sviluppo del gioco vero e proprio. Quando vedo i team lavorare su giochi in 3D e dedicare così tanto tempo a diversi problemi, mi chiedo cosa sia effettivamente meglio".

2D, 3D, PSP, DS

Cosa comporta tutto questo per il futuro di Treasure dal momento che l'imminente generazione di hardware sembra allontanare ulteriormente il videogioco dalle sue origini bidimensionali? La discussione si sposta inevitabilmente sul sistema PSP di Sony. "Le specifiche sono molto simili a quelle di PlayStation2", avverte Maegawa, "pertanto bisogna ponderare attentamente le proprie mosse. SCEI vuole che i giochi mostrino il maggior numero possibile di poligoni e questo aumenta non solo i rischi, ma anche l'ammontare delle risorse e le dimensioni del team". Ciononostante, aggiunge: "Il widescreen è interessante nell'ottica di uno shoot'em up, e il nostro team specializzato nel genere ne è intrigato". Come se questa dichiarazione non fosse abbastanza eccitante, eccone un'altra: "Il sistema DS sembra molto più amichevole. Ci puoi sviluppare giochi in 3D o in 2D. Nintendo accetta entrambi. Pertanto potremmo lavorare su questo formato come fosse un'estensione di GBA".

I due sistemi sembrano ideali per accomodare il duplice approccio di Treasure: uno per mostrarne l'impareggiabile arte, l'altro per esaltarne l'indole innovatrice.

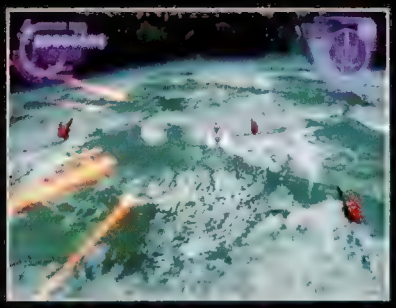
"Quando vedi un gioco Treasure sei certo che offrirà un'esperienza fenomenale. In un attimo ti ritrovi a gridare allo schermo

Cenere e fiamme

Il modo migliore per collocare Treasure nella storia è giocare i suoi videogiochi. Tuttavia, farsi un'opinione sulla softco non è così facile come sembra. Spesso i suoi titoli brillano così tanto che è impossibile capirli pienamente al primo incontro. Altri hanno perso importanza ora che l'entusiasmo che ne accompagnò l'uscita si è spento. È un passato fatto di alti e bassi, indubbiamente, ma è evidente da queste pagine che Treasure merita la sua reputazione. Purché per reputazione si intenda quella legata alla sua indole innovatrice piuttosto che alla misurata eccellenza della sua produzione globale. Lo sviluppatore dell'hardcore gamer? C'è da credere che sia un'etichetta che l'aperta e flessibile Treasure disapproverebbe più di ogni altra.

Silpheed: The Lost Planet

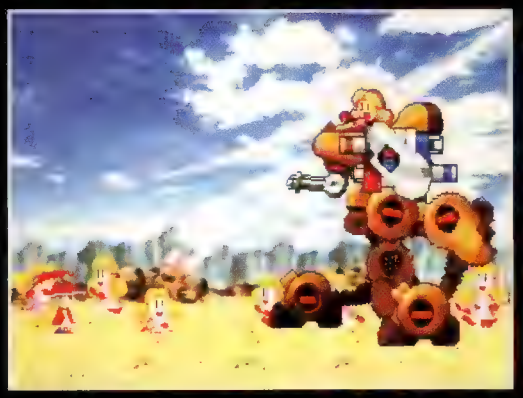
Anno 2000 **Sistema** PlayStation2



Quello che avrebbe dovuto essere il grande esordio di Treasure sulle console di nuova generazione è stato per molti una delusione. Tuttavia, vale la pena darci un'occhiata per via della sua semplice quanto soddisfacente giocabilità e del suo look noir.

Silhouette Mirage

Anno 1997 **Sistema** Saturn, PlayStation



Ikaruga del gioco di piattaforme, *Silhouette Mirage* è un esempio di come una semplice idea possa essere portata alle sue più complesse conseguenze. Quello che potrebbe essere un banale 'salta e spara tutto' diventa qualcosa di speciale grazie all'introduzione di un protagonista che esplode proiettili di un colore verso destra, e di un altro verso sinistra. I nemici, anch'essi di diverso colore, sono vulnerabili ai proiettili di colore opposto, e così, un già ambizioso repertorio di scivolate, prese e attacchi frontali si arricchisce di ribaltamenti e salti cambia-colore.

Hajime No Ippo: The Fighting

Anno 2000 **Sistema** GBA

Dietro la sua natura mono-protagonista si cela un fighting game profondo e raffinato. Combo ingegnose e efficaci ripagano la pratica, mentre gli avversari più avanzati richiedono astuzia, riflessi ed elasticità.

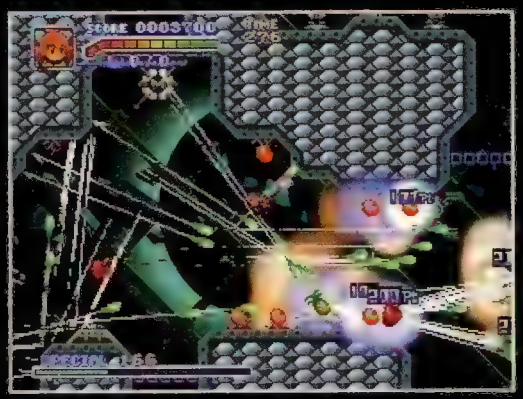
Radiant Silvergun

Anno 1998 **Sistema** Coin-op, Saturn

Famoso tanto come preziosa merce di scambio su eBay quanto come gioco in sé, *RS* è stato un titolo chiave per la reputazione di Treasure. Meravigliosamente stravagante, rigetta i power-up dando immediatamente accesso a tre armi con sette combo d'attacco. Potenziandole con l'uso, permettevano di sopravvivere agli intricati e minacciosi boss che infuocavano i cieli dei livelli. Fra segreti da svelare e sequenze da inanellare, stabilì un punto di riferimento per tutta la successiva produzione Treasure.

Bakuretsu Muteki Bangaioh!

Anno 2000 **Sistema** N64, Dreamcast

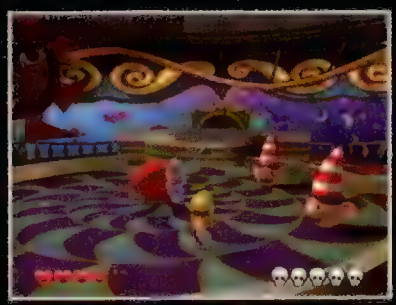


Sebbene *Bangaioh* sia stato concepito sull'idea di impugnare il controller di N64 'al contrario' (il pollice sinistro sulla croce direzionale, il destro sullo stick analogico), l'adattamento per Dreamcast è risultato altrettanto irresistibile. Intricati puzzle 2D mascherati da sparatutto richiedevano al giocatore di switchare fra differenti tipologie di sparo e correre rischi incredibili per produrre ancor più incredibili livelli di distruzione.

Inghiottito dagli ampi ambienti bidimensionali, il piccolo pilota doveva farsi strada un boss via l'altro, alcuni tradizionalmente perversi, altri afflitti da dubbi esistenziali. La sceneggiatura, il manuale e la scellerata schermata di caricamento sono imperdibili.

Wario World

Anno 2003, **Sistema** GameCube



Nelle sue migliori produzione 2D, Treasure ha sempre dimostrato di avere il senso della profondità, dal costume di Shyna in *Silhouette Mirage* alle piattaforme ribaltanti di *Dynamite Headdy*. Di converso, in ambito 3D, Treasure ha sempre dimostrato di comprendere l'utilità del piano bidimensionale.

Platform game 2D visto attraverso il prisma del 3D, *Wario World* dimostra la capacità di Treasure di lavorare bene su proprietà intellettuali altrui. Il carattere avido e borioso di Wario permea ogni centimetro di un gioco popolato da avversari tipicamente Treasure. Non sarà pienamente riuscito, ma vanta un forte umorismo e tanto carattere.

Tiny Toons: Buster's Bad Dream

Anno 2002 **Sistema** GBA

Anche quando dà il peggio di sé (*Buster's Bad Dream* è dolorosamente blando e banale) Treasure lo fa con amabile ingenuità. Attacchi di squadra e un semplice sistema di combo aiutavano a combattere la noia e la tensione nervosa.

Dynamite Headdy

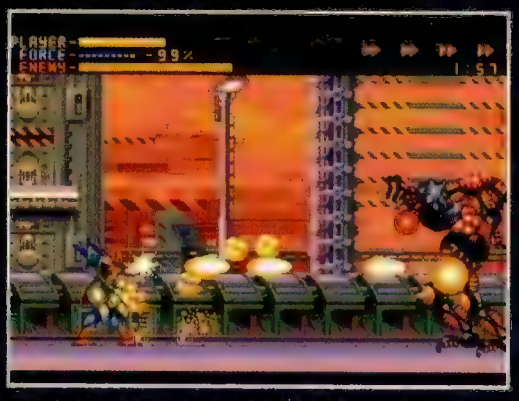
Anno 1994 **Sistema** Mega Drive, SNES

Laddove *Rayman* agita cazzotti senza braccia, *Dynamite Headdy* può contare su un set di 18 teste senza collo, impiegabili come armi, rampini e power-up. Usando la testa appropriata, può compiere azioni come rimpicciolirsi, aggrapparsi alle pareti o ruttare fasci laser. Si tratta di un meccanismo che invigorisce ciò che altrimenti sarebbe un semplice platform game a base di boss.

Si potrebbero tracciare altri paralleli con il titolo Ubisoft, ma la caratteristica comune più evidente è quella vivacità e densità dei dettagli che solo il 2D sa offrire. Il mondo di Headdy, fatto di manichini e dietro le quinte di palchi teatrali, è disegnato con amabile cura e fantasia demenziale.

Alien Soldier

Anno 1995 **Sistema** Mega Drive



Con *Alien Soldier*, Treasure prende gli stili di fuoco che *Gunstar Heroes* permetteva di scegliere e li unifica in un unico personaggio. Dimostrando che non c'è ragione per cui gli action game a scorrimento debbano essere ripetitivi, il 'Soldato Alieno' attraversa corridoi di nemici, in parte Serious Sam, in parte Samus Aran. Più in generale, il gioco si compone di una serie di scontri con boss. Ad eccezione di Treasure, pochi sviluppatori sembrano capire che se lo scopo dei boss è quello di offrire una combinazione di spettacolo visivo e variazione nel gameplay, allora farebbero bene ad esserci effettivamente un po' di spettacolo visivo e variazione nel gameplay.

Freak Out

Anno 2001 **Sistema** PlayStation2

La sola premessa era eccitante tanto per Treasure quanto per i giocatori: un mondo sufficientemente malleabile da poter essere 'pizzicato' come una gomma da masticare. Purtroppo, passato l'effetto novità, la struttura di gioco manifestava presto i suoi limiti.

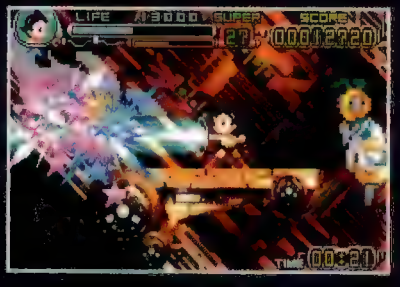
Rakugaki Showtime

Anno 1999 **Sistema** PlayStation

Un picchiaduro particolare come pochi. Personaggi (e addirittura armi) vengono scarabocchiati su schermo durante il gioco, donando straordinaria vivacità agli sfondi altrimenti anonimi. Saltare, lanciare e farsi prendere dal panico sono gli unici modi per vincere l'incontro.

Astro Boy

Anno 2003 **Sistema** GBA



Treasure si trova a suo agio su GBA. Sicuro di sé, teatrale ed ingegnoso, *Astro Boy* vede il team Treasure riscoprire le sue radici affondate nel platform-shooting-punching game a scorrimento. Un sistema di power-up mutuato dagli RPG ed un'accorta calibrazione della difficoltà perfezionano l'equilibrio del gioco.

Light Crusader

Anno 1995 **Sistema** Mega Drive

Quando Treasure decise di realizzare un RPG, la via più facile da seguire avrebbe dovuto essere quella di basarsi sugli schemi delle avventure giapponesi a 16bit. Invece, scelse la via per l'Occidente, con visuali isometriche, combattimenti dinamici e propositi ambiziosi. Ma le decisioni coraggiose non salvarono il gioco. Incerto in alcuni punti, tedioso in altri, non sorprende che si sia trattato di un esperimento mai più ripetuto.

McDonald's Treasure Land Adventure

Anno 1993 **Sistema** Mega Drive

Il secondo gioco di Treasure. Il primo su licenza. Migliore di quanto il brand suggerisca, questo amabile platform game porta quasi ad amare Ronald McDonald piuttosto che a lanciarlo nel vuoto per provocarne la morte.

Gunstar Heroes

Anno 1993 **Sistema** Mega Drive

Il titolo d'esordio *Gunstar Heroes* rispetta perfettamente gli ideali tracciati dall'ambizioso manifesto Treasure. Insieme ad un sistema di controllo preciso ed ingegnoso, alle armi customizzabili e alla fervida creatività, il gioco introduceva uno dei tratti distintivi della casa nipponica: boss disegnati per sconvolgere, con schemi di attacco allestiti per confondere e nomi concepiti per piegare in due dalle risate. Una modalità cooperativa permetteva di condividere il divertimento.

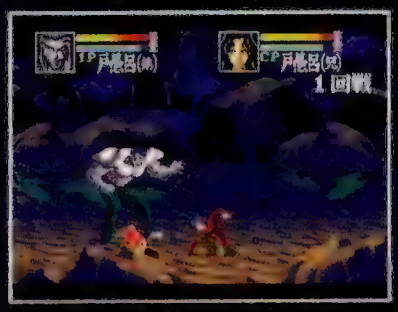
Dragon Shot: D Master Drive

Anno 2003 **Sistema** GameCube

Avrebbe potuto essere il *Panzer Dragoon* di Treasure, ma *Dragon Shot* è curiosamente senz'anima. Il talento del team nell'allestire elaborati sistemi di controllo ha stavolta prodotto confusione piuttosto che sofisticazione, e il gioco in sé manca di appeal.

Yu Yu Hakusho: Makyo Toitsusen

Anno 1994 **Sistema** Mega Drive



Atipico picchiaduro 2D, questa produzione su licenza manga impiegava un sistema di combattimento analogo a quello di *Guardian Heroes*. Fino a quattro lottatori potevano affrontarsi lungo due piani parallattici, rendendo le sfide due contro due particolarmente soddisfacenti.

Guardian Heroes

Anno 1996 **Sistema** Saturn

Uno dei gioielli sulla corona di Treasure, *Guardian Heroes* merita di essere ricordato per il suo assoluto splendore. Tanto il gioco cooperativo quanto la modalità multiplayer a sei giocatori erano aggiunte di grande valore.

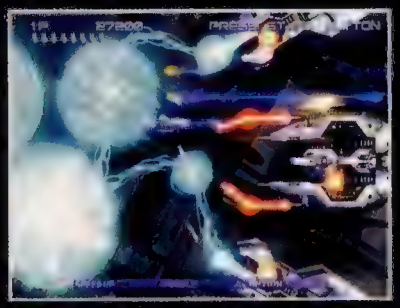
Sin And Punishment

Anno 2000 **Sistema** N64

Il primo livello è certamente marchiato a fuoco nelle menti di chi lo ha visitato: un mondo astratto scolpito nel colore. I controlli potranno apparire inutilmente complicati stando alle odierne convenzioni, ma esprimono uno shooter 3D ancora fresco ed unico. La storia sarà anche poco appassionante, e la grafica non è invecchiata bene, ma è un gioco che premia la destrezza piuttosto che le reazioni fulminee.

Gradius V

Anno 2004 **Sistema** PlayStation2



Potete leggere l'opinione di **Videogiochi** a pagina 110, ma non si discute sul fatto che la sensibilità Treasure verso l'eredità ludica di Konami si sia mescolata al suo stesso carattere innovatore.

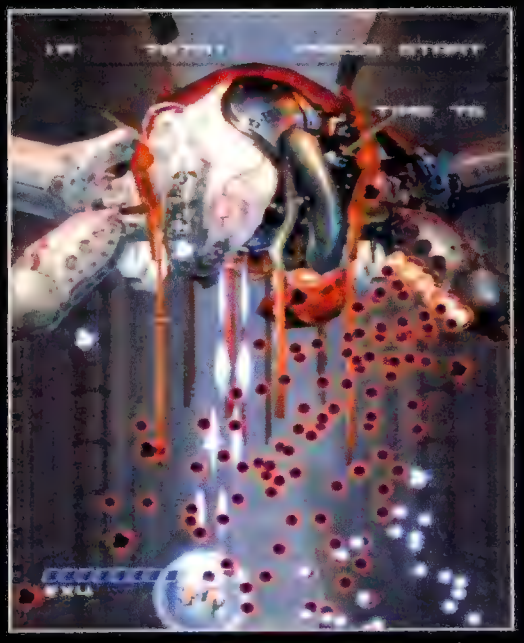
Mischief Makers

Anno 1997 **Sistema** N64

La sua dinamica raccogli-scuoti-e-lancia oggetti (e nemici) potrebbe oggi ricordare *Psi-Ops*, ma la verità è che *Mischief Makers* è un'esperienza a sé. Il surplus di idee è tale da essere quasi imbarazzante, con nuovi marchingegni introdotti ad ogni livello. Trampolini e puzzle accelerano e rallentano la progressione, mentre il combattimento funziona egregiamente per essere un gioco in cui si passa così tanto tempo a shakerare roba.

Ikaruga

Anno 2002 **Sistema** Dreamcast, GameCube



Per alcuni, la sua intensa austerità è ancora spiazzante. L'inflessibilità del gameplay basato sul concatenamento bianco-su-nero-su-bianco è qualcosa che si può detestare o gradire, ma la sottile eleganza del sistema non è in dubbio, con i proiettili che da nemici diventano amici e viceversa.

Ikaruga è inoltre ammirevole per il suo design grafico. È un gioco che sembra concepito come un perfetto tutt'uno. Ciò che avrebbe potuto essere un titolo tediosamente monocromatico, diventa una guerra di colori: il bianco alleato con il color pesca e il blu scuro, il nero con il rubino e lo zaffiro.

Polvere alla polvere

Pur avendo realizzato solo 22 giochi nel corso degli ultimi 12 anni, Treasure ha lavorato su altri due progetti che non hanno mai visto la luce del giorno. *Gunboat*, un particolare gioco di guida arcade, non si è mai mosso dalla griglia di partenza, mentre *Tiny Toons Adventures: Defenders Of The Universe* (sotto) non ha mai avuto l'occasione di dimostrare la sua superiorità rispetto a *Rakugaki Showtime*.

Creative Lovers

Non solo *Viewtiful Joe* e non solo cel-shading. Inaba e Clover Studio provano a dare nuova vita a Capcom

Annuncio ufficiale a marzo, conferenza stampa inaugurale ad aprile, presentazione dei primi titoli a maggio... Gli ultimi mesi devono essere stati altamente frenetici per Atsushi Inaba, capo di Clover Studio, una software house indipendente fondata da Capcom. Per comprendere i motivi della nascita di questa realtà interna al colosso giapponese è utile fare riferimento alle parole di Kenzo Tsujimoto, amministratore delegato di Capcom. Durante la conferenza, avvenuta a Shibuya, Tsujimoto ha sottolineato i recenti problemi economici della società di Osaka: data la costante contrazione del mercato videoludico giapponese (che quest'anno ha fatto registrare un calo dell'11% rispetto al 2003, stando alle ultime stime CESA), Capcom ha dovuto elaborare un piano per sopravvivere alla situazione attuale e incoraggiare la crescita per il futuro. Dato che molte delle sue saghe più popolari sono ormai prossime alla fine del proprio ciclo vitale, la casa nipponica sente la necessità di introdurre una nuova serie di giochi. Da qui il bisogno di allestire un ambiente di sviluppo più creativo e quindi di dare il via libera alla nuova software house di Inaba.

Sebbene la presentazione della filosofia di Clover (far sì che i videogiochi si concentrino nuovamente sui giocatori nella riscoperta della loro essenza) non abbia scosso più di tanto gior-

nalisti e azionisti presenti all'evento, è stata l'ultima schermata della presentazione a suscitare attenzione: nella lista dei dipendenti di Clover figurano infatti nomi come Shinji Mikami e Hideki Kamiya, a conferma che gli esponenti più noti di Production Studio #4 sono migrati nel nuovo studio.

Terminata la presentazione, Inaba ha illustrato la conversione per PlayStation2 di *Viewtiful Joe* e il suo sequel, specificando che si tratta dell'unica licenza di Production Studio #4 tradotta in Clover. Ma se *Viewtiful Joe 2* è stato il gioco più importante dell'evento per i media (l'idea di Inaba è quella di usare il franchise per attirare l'attenzione del pubblico sul proprio studio), l'annuncio di *Okami* è stato senz'altro il più rilevante e utile a comprendere la direzione intrapresa da Clover.

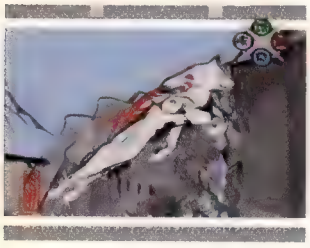
La nuova visione del director di *Viewtiful Joe*, Kamiya, si ispira all'arte tradizionale giapponese: sotto il mantra 'A legend is in motion',

Sconfiggendo i nemici di fine livello, il mondo di *Okami* si riempie di colore e vita animale

nonostante Inaba e Kamiya abbiano dalla loro il successo inaspettato di *Viewtiful Joe*.

In attesa di appurare se il pubblico saprà premiare il coraggio (l'incoscienza?) della neonata realtà giapponese, vale la pena sottolineare la decisione di Capcom di non appog-

Diversificando la propria offerta, la società sta salvaguardando sia i suoi interessi che quelli dell'industria giapponese

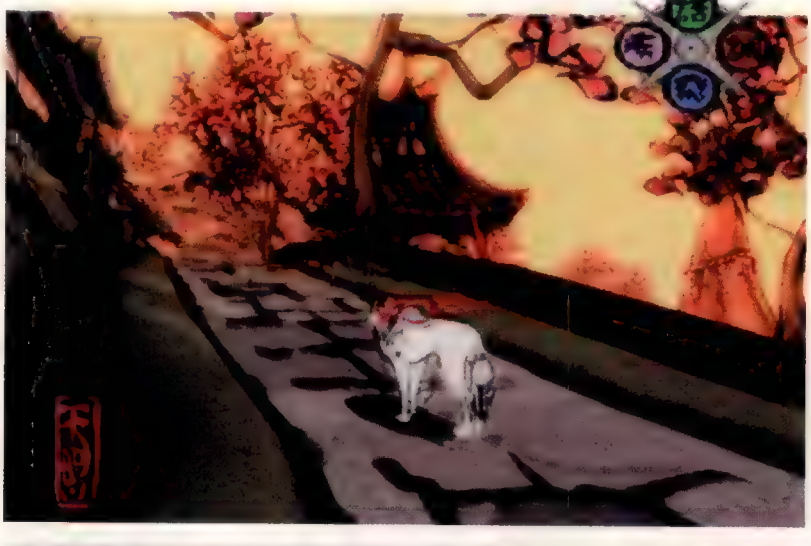


Ogni azione di Amaterasu può essere abbinata ad un tasto frontale del pad, indicato da un simbolo nell'angolo in alto a destra

l'azione ha corso lungo una pergamena in scorrimento. Lo schermo di gioco è pertanto texturato in modo da sembrare ruvida carta di riso, mentre gli ambienti inizialmente senza vita sono rappresentati mediante crudi tratti di inchiostro nero, a testimoniare gli effetti delle forze del male sul pianeta Terra. Il giocatore controlla il lupo divino Amaterasu, incarnazione del dio Sole incaricata di riportare la vita (e il colore) sul pianeta. Gli scontri con i nemici culminano con l'incontro di un boss finale, la cui sconfitta libera la forza vitale della Terra, ripopolando gli scenari precedentemente 'spenti' e deserti. Essendo una divinità, Amaterasu trae forza dal supporto degli abitanti del pianeta, ed esaudendo le loro preghiere (sotto forma di quest) acquisisce poteri addizionali da utilizzare negli stage successivi. Pur essendo indubbi i meriti artistici di *Okami*, la sua estrema stilizzazione potrebbe tener lontani molti consumatori,

giarsi unicamente a progetti altisonanti e dal costo proibitivo per portare avanti i suoi affari. Diversificando la propria offerta con titoli 'artistici' come *Okami*, la società sta salvaguardando sia i suoi interessi che quelli dell'industria giapponese: un'ambizione a lungo termine che parla più forte di qualsiasi strillo pubblicitario. **Videogiochi** ha scambiato due parole con Inaba per saperne di più...

>



I paesaggi di *Okami* tornati alla vita sono così belli da meritare di essere incorniciati e appesi alla parete. Come per *Viewtiful Joe*, il tutto acquista ulteriore fascino in movimento

Q&A: ATSUSHI INABA

PRODUCER E CAPO DI CLOVER STUDIO

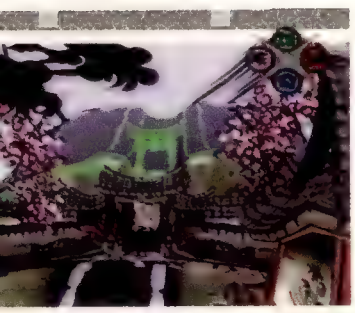
Come mai ha scelto Clover Studio come nome per la sua società?
Clover è la combinazione di due idee: 'creative' e 'lover'. Il nome è stato pensato in un modo simile a *Viewtiful Joe*: 'view' e 'beautiful'. Anche il numero quattro [stilizzato nel gambo] è molto importante perché ricorda alle persone all'interno dello studio le loro origini comuni: Production Studio #4. Quella del quadrifoglio è inoltre un'immagine di felicità o guarigione. I creatori potranno realizzare i loro progetti senza subire la pressione del mercato, e i giocatori beneficeranno di questo processo divertendosi con esperienze ludiche genuine.

Production Studio #4 è ancora attivo o tutto lo staff si è spostato in Clover?
Abbiamo spezzato la sezione in due. C'erano circa 120 persone in Production Studio #4: abbiamo diviso a metà, 60 ciascuno. C'erano alcune persone che volevano seguirci immediatamente. Allora abbiamo chiesto ad ogni membro dello staff se volesse provare l'avventura di Clover Studio o meno. È stata una domanda semplice e diretta.

> "I creatori potranno realizzare i loro progetti senza subire la pressione del mercato, e i giocatori beneficeranno di questo processo"

Per diversi aspetti questa mossa è simile alla ristrutturazione di Sega di qualche anno fa: formare studio 'indipendenti' basati sui dipartimenti interni per diluire i rischi finanziari. È così anche per Capcom?
No, è molto diverso in realtà. Sega ha trasformato intere divisioni in società. È cambiata solo la ragione sociale delle divisioni, ma non c'è stato nessun cambiamento per quanto riguarda la creatività.

Con Clover Studio la decisione è stata presa per ragioni creative: abbiamo deciso di fare qualcosa di diverso da quanto ci si potesse aspettare da Capcom. Certo, si potrebbe credere che Capcom abbia delle difficoltà. È vero, ma vorrei che la gente capisse che questa decisione è motivata dal nostro approccio creativo. E con questo intendo qualcosa di molto positivo.

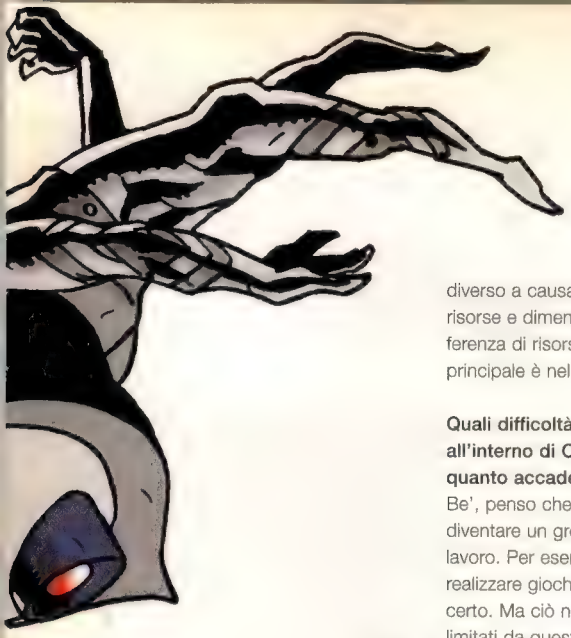


In precedenza ha realizzato diversi titoli di successo per Capcom e ha avuto la libertà necessaria per sviluppare un progetto ad alto rischio come *Tekki*. Perché creare una società indipendente?
Sì, è vero che Capcom mi ha permesso di fare molte cose, ma penso che Capcom sia diventato un nome molto grosso. Con queste dimensioni e questa notorietà non è facile muoversi in termini creativi. In Production Studio #4 avevamo idee molto speciali che non erano sempre in sintonia con ciò che gli utenti si aspetterebbero da un nome come Capcom. Talvolta questo ha giocato in suo favore, ma altre volte no. Con Clover Studio abbiamo quindi voluto separarci dal marchio: gli utenti non percepiranno il nostro gioco come un tradizionale prodotto Capcom, ma come un 'gioco di Clover' all'interno di Capcom. Quando i nostri giochi saranno troppo originali, non danneggeranno l'immagine di Capcom e i consumatori penseranno 'Ecco, questo è un gioco di Clover Studio'. Vogliamo offrire dei contenuti originali alla comunità dei videogiocatori. Se fossimo rimasti in Capcom non avremmo potuto esplorare le direzioni creative che ci interessano. Questa è la ragione principale nella nostra decisione di fondare Clover Studio.

Come descriverebbe le differenze fondamentali fra Capcom e Clover Studio, come sviluppatori?
Innanzitutto direi che [in Clover] ci troviamo a lavorare in una situazione molto delicata. Quando eravamo in Capcom, potevamo

prenderci tre o più anni per sviluppare un gioco. Non eravamo tanto preoccupati dagli aspetti economici: potevamo essere in perdita, ma sapevamo che le altre divisioni avrebbero tappato la falla per noi. E questa è una cosa che non vogliamo si ripeta. Se fossimo motivati solo dall'originalità nel processo creativo in Clover Studio, ciò verrebbe visto solo come un segno del nostro ego, del nostro egoismo. Vogliamo creare, ma al tempo stesso essere responsabili delle nostre azioni.

Naturalmente all'interno di Capcom ci sono molte persone che vogliono creare cose eccezionali, ma il loro approccio è



diverso a causa del divario in termini di risorse e dimensioni. Ma più che questa differenza di risorse, direi che la differenza principale è nel nostro modo di pensare.

Quali difficoltà prevede nello sviluppo all'interno di Clover Studio rispetto a quanto accadeva in Capcom?
Be', penso che il 'fattore rischio' stia per diventare un grosso fattore nel nostro lavoro. Per esempio, sarà impossibile realizzare giochi come *Tekki*! Questo è certo. Ma ciò non significa che saremo limitati da questo rischio. Dobbiamo pensare in maniera differente, e questo è adesso uno dei nostri obiettivi.

Non potremo permetterci il lusso di prendercela comoda. In questa situazione difficile, svilupperemo la nostra forza: l'obiettivo principale è dimostrare il nostro potenziale. Dobbiamo quindi stabilire cosa si possa fare o meno con le risorse di cui disponiamo. Non so quanti anni ci vorranno, ma spero che arriverà un giorno in cui il nostro potenziale verrà riconosciuto, dandoci più peso all'interno di Capcom. Ma affinché questo accada dobbiamo realizzare una serie di giochi di successo. Per allora saremo stati in grado di aumentare il nostro staff e di puntare a progetti più grandi.

Nomi come Mikami e Kamiya sono associati a brand molto popolari e di estremo successo. Verranno portati avanti in Clover Studio?
Assolutamente no. Non vogliamo avere niente a che fare con questi brand. Se lo facessimo, non potremmo probabilmente intraprendere nessun altro progetto. Voglio dire, ci sono circa 60 persone in Clover Studio, quindi avremmo bisogno di tutto lo staff e più per sviluppare un nuovo *Biohazard*. Un progetto come *Viewtiful Joe* è ancora fattibile. Possiamo avere un certo bilanciamento nel nostro processo lavorativo all'interno dello studio. Ora, questo non significa che non voglia lavorare su alcune vecchie licenze, ma il nostro desiderio è di realizzare contenuti originali, nuove esperienze.

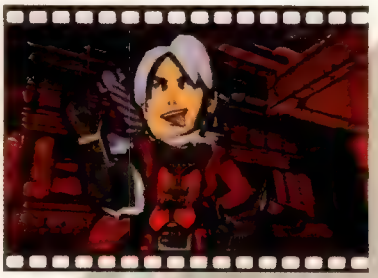
In che modo questa decisione influenzerà *Biohazard 4*?

> "L'obiettivo principale è dimostrare il nostro potenziale. Dobbiamo stabilire cosa si possa fare o meno con le risorse di cui disponiamo"

Be', questo è un caso speciale. Shinji Mikami è il direttore del gioco e quindi lo ultimerà in collaborazione con Production Studio #4. Al momento stiamo mandando parte del nostro staff a lavorare con Mikami in Production Studio #4.

E se Capcom decidesse di produrre un quinto episodio di *Biohazard*?
Non sarebbe più un nostro problema. Penso che se ne occuperebbe Production Studio #4.

Quale posizione e ruolo assumeranno Kamiya e Mikami in Clover?
Sono dei 'semplici' director: vogliono solamente creare giochi, niente più. Naturalmente investono con la propria 'aura' tanto i giochi che sviluppano quanto la stessa società. Per molti versi diventeranno il volto della nostra compagnia. Voglio dire, non sto creando io *Okami*, lo sta facendo Kamiya. Ma all'interno della società sono 'semplicemente' dei director.



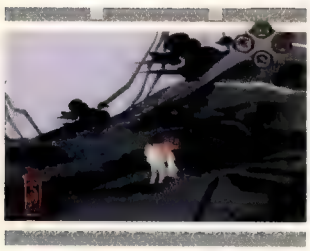
'Let's rock, baby!' incontra 'Henshin a-go-go!': Dante sconfina in *Viewtiful Joe*

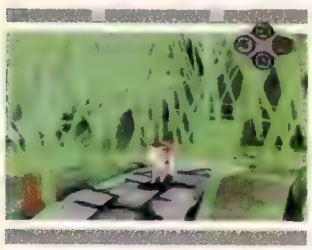
Come capo dello studio, sarà ancora coinvolto nel processo creativo?
Continuerò a produrre giochi, questo è certo. Mi occuperò contemporaneamente di molti aspetti della società: come presidente, per la parte economica, come producer... ma continuerò a farlo finché non vedrò che la società sarà stabile. Inoltre non dimenticate che non siamo in molti in Clover. Penso che mi troverò a fronteggiare un bel po' di stress! Ma ho accettato la cosa. Penso che ciò lasci agli altri in Clover più libertà per fare il proprio lavoro.

Gestirà Clover differentemente da come avrebbe gestito uno studio interno a Capcom?
Non molto. Concedo un sacco di libertà alla gente che lavora con me. Finché ottengo i risultati previsti, non mi importa come ci arrivino. Accadeva la stessa cosa anche quando eravamo in Production Studio #4.

Ha sentito il bisogno di rispondere alle critiche sollevate al primo *Viewtiful Joe* nello sviluppo del seguito?
Con il primo *Viewtiful Joe*, abbiamo iniziato a lavorare sul design, sullo stile grafico, quindi vi abbiamo plasmato attorno le meccaniche di gioco. Di conseguenza, la priorità data al design 'ostruiva' a volte l'esperienza ludica. Per esempio, il protagonista aveva braccia e gambe corte: questo rendeva i combattimenti difficili perché i suoi pugni e calci non raggiungevano gli avversari facilmente. Ma è stata una scelta che abbiamo preso sin dal principio. Con *Viewtiful Joe 2* non vogliamo correggere questa cosa. Per noi *Viewtiful Joe* è il compimento di uno stile che volevamo sviluppare all'epoca. Con il sequel vogliamo introdurre un'altra esperienza.

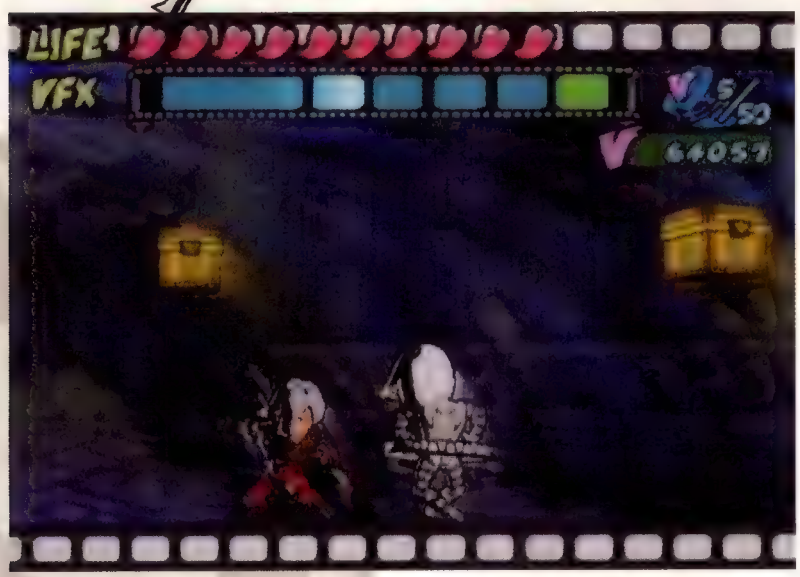
È rimasto sorpreso dall'accoglienza positiva ricevuta dal gioco in Occidente?
Oh, certo! Ne siamo rimasti così stupiti! Il gioco è persino apparso ed è stato pre-





La Terra riacquista vita e colore con una tempesta di colpi di pennello. Anche in questa fase preliminare, il messaggio di *Okami* appare quanto mai esplicito

Pur non essendo 'esplosivo' come quello di *Viewtiful Joe*, l'artwork promozionale di *Okami* riesce comunque ad 'uscire' dalla pagina mostrando lo stesso tipo di charme e sensibilità del suo cugino d'etichetta



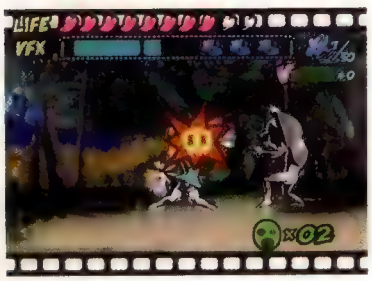
È stato Kamiya a suggerire l'introduzione di Dante in *VJ*. "Pensavo che avrebbe rovinato il bilanciamento perché Dante è molto forte", ricorda Inaba, "ma lui ha insistito e il risultato è molto divertente"

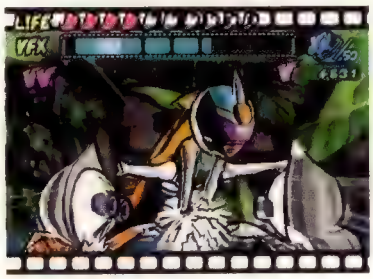
miato su USA Today. Ha ricevuto così tanti premi! Quando siamo stati all'E3 abbiamo notato che era ben accolto dai giocatori, ma non avremmo mai pensato che venisse lodato così tanto!

Lo sviluppo multipiattaforma di *Viewtiful Joe 2* è una concessione al mercato americano?
Il mercato è quello che è. Voglio dire, PlayStation2 è la piattaforma principale, e lanciare il gioco solo su GameCube sarebbe stato difficile in termini commerciali, soprattutto in America. Non possiamo controllare il successo dell'hardware: possiamo solo scegliere il target del gioco. Inoltre vogliamo davvero che il maggior numero di giocatori si diverta coi nostri prossimi giochi. Ma questo non significa che svilupperemo solo per la piattaforma più diffusa. Nintendo è riuscita a supportare la sua console fino a questo punto, con i giochi come sua unica forza. Ciò non è da sottovalutare.

***Okami* ha una forte componente giapponese. È concepito principalmente per il mercato d'origine o pensate possa avere successo anche in Occidente?**
Fondamentalmente, vogliamo realizzare giochi per tutti i mercati del mondo. Penso che abbiamo trasmesso un bel po' di anima giapponese in *Okami*, ma non vedo questo come una barriera. Credo che verrà compresa anche oltreoceano. È ovvio se si considera il successo ottenuto da 'Sen to Chihiro' ('La Città Incantata') di Miyazaki al di fuori del Giappone e soprattutto in Occidente. Penso non si possa più parlare di barriere culturali come nel passato. Ritengo che il tocco orientale non sia più un freno per il successo in Occidente. Se l'esperienza è ottima, dovrebbe avere successo comunque.

***Okami*, come *Viewtiful Joe*, adotta la tecnica grafica del cel-shading: sarà una caratteristica di tutti i giochi di Clover Studio?**
Assolutamente no. Se prendete *Biohazard 4*, ha raggiunto un tale livello di realismo visivo che abbiamo pensato non avremmo potuto ricavarci niente di divertente. Avevamo bisogno di qualcosa di diverso. Con *Okami* abbiamo usato il cel-shading non perché sia stato un successo in *Viewtiful Joe*, ma per soddisfare le esigenze del progetto. Volevamo proporre un tocco visivo molto speciale usando l'arte tradizionale giapponese. Ma il cel-shading non è il nostro marchio di fabbrica.





Anche se all'E3 qualcuno ha criticato la mancanza di innovazioni di *Viewtiful Joe 2*, l'introduzione delle mosse di 'kung-fu da cheerleader' di Silvia non può certo dirsi ispirata al solito action movie

***Okami* sembra estremamente originale, ma altrettanto rischioso. Come pensa di gestire il rapporto fra originalità e successo commerciale?**
Penso sia lo stesso problema affrontato con *Viewtiful Joe*. Abbiamo dimostrato che si può fare, e con successo. Dobbiamo controllare il rischio. Detto questo, sono consapevole che alcuni dei nostri giochi in futuro potrebbero vendere 1.000 copie. Se sviluppassimo diversi titoli come *Tekki*, la nostra compagnia avrebbe vita dura. Questo dimostra le difficoltà nello stabilire un corretto bilanciamento fra originalità ed affari. Questo è ciò che volevamo imparare e il settore dove vogliamo diventare più forti, come ho spiegato prima.

L'originalità non è sufficiente. Un gioco originale potrebbe non essere capito nella sua prima versione, quindi dobbiamo pensare a come correggerlo o farlo evolvere, con un seguito per esempio. Dobbiamo far sì che il gioco venga fruito dal maggior numero possibile di utenti, e questo porterà a vendite migliori.

Avete altri progetti in Clover oltre ad *Okami* e i due *Viewtiful Joe*?
Be', in questo momento stiamo discutendo molto su cosa fare in futuro, quale direzioni prendere, ecc. Naturalmente non possiamo dire nulla adesso. Quello che posso dire è che siamo molto interessati all'hardware che deve arrivare. Certo, questa non è una novità, ma ci piacerebbe davvero provare queste nuove macchine, anche una sola volta, per testarle, imparare, provare cose nuove. Mi riferisco sia alle console casalinghe che a quelle portatili: non escludiamo a priori nessuna console. Siamo interessati a tutti i sistemi.

Molti ritengono che la prossima generazione di console necessiterà di centinaia di sviluppatori per produrre un singolo gioco. Come pensa di lavorare su queste nuove console con un team di 60 persone?
Naturalmente ci sono cose che non si possono fare, ma ce ne sono altre che si possono fare. Non sentiamo il bisogno di realizzare giochi che necessitino di un grosso staff. Con simili giochi i costi aumentano proporzionalmente alle loro dimensioni: non penso che l'esperienza ludica ne ricavi qualcosa. Credo sia davvero ora di cambiare modo di pensare. Possiamo fare ottimi giochi con un team più piccolo. *Okami* non ha bisogno di un team enorme, assolutamente. Ma so che dovremo aumentare il numero dei dipendenti col tempo. Se necessario, l'outsourcing sarà un opzione [che potremo considerare].

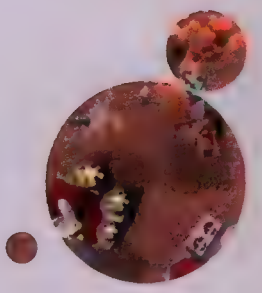
HOUSTON, ABBIAMO UN PROBLEMA

Inaba spiega i problemi avuti con l'online di *Line Of Contact*:

"Sapete, abbiamo spinto al massimo alcune caratteristiche con *Tekki*: fra queste c'è la velocità di connessione online. Il gioco è molto esigente, una configurazione online cinque-contro-cinque necessita un livello incredibile di prestazioni da parte dell'infrastruttura online. In pratica, si è creata una netta frattura fra quelli che potevano giocarci e quelli che non potevano. Il Giappone ha un'ottima infrastruttura e molti utenti ci giocano senza problemi. Ora, mi rendo conto che stiamo parlando di connessioni ad alta velocità su fibra, ma negli USA l'infrastruttura non è così avanzata: sono rimasto sorpreso nel constatare che le connessioni a 56K sono ancora la scelta principale per andare online. Credo che a causa del PC, [la gente pensi che] se puoi andare online, puoi anche giocare online. Naturalmente ci sono giochi che possono essere fruiti in quel modo, ma questo non vale per titoli come *Tekki*. Abbiamo ricevuto diverse lamentele e sono consapevole che sia stato un nostro fallimento. Divertirsi in singolo è facile, ma per andare online servono specifiche molto alte. È come per una macchina da Formula 1: ci si può divertire su un circuito, ma è molto difficile correre su un'autostrada se c'è troppo traffico. Abbiamo imparato talmente tanto da *Tekki* che non potete immaginare! Quando ho visto altre divisioni all'interno di Capcom realizzare titoli online come *Outbreak* e *Monster Hunter*, sono rimasto sorpreso da come siano riusciti a farlo. È un'impresa non da poco, credetemi"

Attraverso lo specchio

Gli sviluppatori PC più innovativi degli anni '90 non sono stati né id Software né Westwood Studios. E non esistono nemmeno più. **Videogiochi** ripercorre la storia di Looking Glass Studios



Diversamente da film e musica, il videogioco difficilmente valorizza la propria storia. La comunità videoludica è talmente impegnata a guardare al futuro (con un occhio alle classifiche di vendita del presente, naturalmente) che il passato diventa importante solo quando ci si ritrova a parlare dei 'bei vecchi tempi', di quell'epoca mitizzata dei primi anni '80 in cui i ricordi dei giochi si mescolano con quelli della pubertà. Eppure la storia dei videogiochi possiede un valore che va al di là della nostalgia. Ignorando la provenienza dei videogiochi, è difficile comprendere cosa stia accadendo oggi.

La ricerca costante della novità ha poco senso quando i fenomeni più interessanti originano in realtà nel passato. Chi avrebbe immaginato il fiorire di una scena mod così ampia dai semplici file .wad di *Doom*? Chi avrebbe potuto prevedere che il seguito dell'originale *Grand Theft Auto* in 2D, considerato fuori moda all'epoca, avrebbe influenzato una mezza dozzina di generi? E chi avrebbe mai pensato che una misconosciuta software house per PC della costa orientale degli Stati Uniti potesse un giorno venire considerata il prototipo dello sviluppo videoludico del 21° secolo?

Purtroppo Looking Glass non è andata molto lontana in questo secolo: ha chiuso i battenti nel maggio 2000. Ma in poco più di un decennio ha inventato il genere dei giochi 3D in soggettiva (*Ultima Underworld: The Stygian Abyss*), degli stealth game 3D (*Thief*), e sondato quello dei tactical shooter a squadre (*Terra Nova*). E questo solo considerando i titoli più importanti. Ma quali erano le caratteristiche che resero così speciale questo studio?

Talento da vendere

Se Looking Glass fosse stata una rock band, sarebbe stata Velvet Underground, votata al perfezionamento di idee che altri non avrebbero nemmeno considerato. Scegliere come piattaforma principale il PC (all'epoca tutt'altro che 'in') e optare prima per il New Hampshire e poi per Cambridge, vicino a Boston (a migliaia di chilometri dalla stragrande maggioranza delle altre softco, concentrate sulla costa occidentale degli USA) per il pro-

IL MEGLIO ALLO SPECCHIO

I migliori titoli di Looking Glass hanno fanno progredire l'arte del videogioco come pochi. Ecco qualche esempio...

ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS
(PC, 1991, Origin Systems)
Il gioco che ha dato il la al genere FPS: persino John Carmack ha ammesso di essersi ispirato a una demo di *Ultima Underworld* per realizzare *Wolfenstein 3D*. Il primo RPG interamente tridimensionale con novità come ponti e incantesimi di levitazione e dallo scrolling ultra-fluido concretizzava perfettamente l'ambizione di Neurath di combinare il gioco di ruolo classico con le tecnologie più all'avanguardia.

ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS
(PC, 1992, Origin Systems)
L'operato di Looking Glass era mosso dal desiderio di innovare, ma Neurath e soci non erano stupidi, e subito realizzarono un seguito dell'originale best-seller. Una rifinitura dal punto di vista tecnico, ma la trama era integrata nell'universo di *Ultima* in maniera decisamente migliore rispetto al prequel.

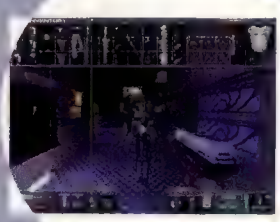
SYSTEM SHOCK
(PC, 1994, Electronic Arts)
Seminale action/adventure in soggettiva ambientato su una stazione spaziale disabitata. *System Shock* era un'enorme 'salagiochi' di livelli, armi, equipaggiamenti, problemi e persino una cyberspazio parallelo da esplorare. Per non parlare degli zombi. Un cocktail di survival horror, *Ultima Underworld* e William Gibson, nonché il padre spirituale di un certo *Deus Ex*.

FLIGHT UNLIMITED
(PC, 1995, Looking Glass)
Uno dei pochi giochi in grado di spezzare davvero la mascella quando lo si guardava per la prima volta: il terreno dettagliatissimo di *Flight Unlimited* fu ricavato da reali immagini satellitari. Un titolo che fece della veneranda serie *Flight Simulator* di Microsoft una serie ancor più (appunto) veneranda. Il modello fisico era così realistico da far emergere i veri difetti comportamentali degli aerei simulati.

TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI
(PC, 1996, Looking Glass)
In *Terra Nova* il giocatore sceglie i membri del proprio team, li equipaggia e poi si inoltra in un'avventura fantascientifica su tre pianeti (dalla forza di gravità differente), dettando ordini e ascoltando le preoccupazioni dei propri compagni di squadra quando le cose si mettono male. Anni prima di *Rainbow Six* e *Spec Ops*. Il motore grafico gestiva spazi aperti tridimensionali, ma l'immagine risultava un po' confusa per via dell'impiego di sprite. Un titolo acclamato dalla critica, ma ignorato da un pubblico troppo preso da *Quake*.

BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF
(PC, 1997, Eidos)
Un gioco di golf innovativo: sembra un ossimoro, ma non lo è. Come per molti titoli di Looking Glass, una portata ridotta (il gioco prevedeva solo due percorsi) ha permesso ai designer di concentrarsi sull'atmosfera e sui dettagli. Manco a dirlo, la pallina da golf era fisicamente modellata.

THIEF: THE DARK PROJECT
(PC, 1998, Eidos)
L'ultimo titolo di Looking Glass dotato di grande innovazione. *Thief* imponeva al giocatore di concentrarsi sull'azione stealth anziché sulla potenza di fuoco. In un periodo interessato dalla mania per gli FPS, potrà sembrare folle realizzare un titolo in cui il protagonista dovesse evitare lo scontro, ma quest'originale stealth game in soggettiva conquistò la critica e molte delle sue (allora inedite) caratteristiche sono ora rintracciabili in innumerevoli videogiochi moderni.



SYSTEM SHOCK 2
(PC, 1999, Electronic Arts)
Sviluppato da numerosi ex-membri di Looking Glass confluiti in Irrational Games, *System Shock 2* vantava un'atmosfera ancora più terrorizzante del prequel e, grazie all'impiego del motore di *Thief*, un audio di grande rilevanza. Probabilmente troppo austero per il periodo post-*Half-Life*, *System Shock 2* conquistò la critica ma non il grande pubblico, totalizzando vendite mediocri.

THIEF II: THE METAL AGE
(PC, 2000, Eidos)
L'ultimo gioco completato da Looking Glass. *Thief II* spingeva l'azione stealth al massimo, abbandonando gli elementi fantasy del predecessore per dare vita al più realistico simulatore di crimine medievale mai creato. La profondità del suo universo, pervaso da avarizia, ingordigia e sofferenza, rappresentava probabilmente la sua qualità più grande, anche se diversi giocatori si lamentarono del fatto di dover spendere troppo tempo nell'ombra ad osservarlo in attesa che una guardia si muovesse.

prio campo base, è stato fondamentale per l'evoluzione dello studio. Fra le altre cose, gli ha permesso di pescare fra un'offerta di talenti decisamente superiore alla media.

Paul Neurath, un veterano della Origin Systems di Richard Garriott, ha fondato lo studio nel 1990, chiamandolo Blue Sky Productions. Neurath stava già sperimentando l'integrazione di generi differenti col suo ultimo titolo in Origin, *Space Rogue*, e voleva realizzare qualcosa di simile nel campo degli RPG.

Doug Wike, un grafico con anni d'esperienza, si unì a Neurath insieme a un paio di programmatori e, soprattutto, a due giovani laureati del MIT, Dan Schmidt e **Doug Church**. Quest'ultimo aiutò Blue Sky a guadagnare il suo più importante patrimonio: giovani brillanti. Malgrado Church ci tenga a sottolineare che Blue Sky non fosse una softco composta esclusivamente da laureati del MIT, è innegabile che moltissimi dei primi impiegati dello studio provenissero proprio dalla prestigiosa università di Boston. Il team originale di Blue Sky era piccolo e i primi tester vennero selezionati fra i coinquilini di Church, i suoi compagni nella banda dell'università e persino alcuni membri della sua squadra di frisbee.

"Paul stabilì sin dal principio che l'obiettivo era trovare il modo di fare giochi interessanti e non preoccuparsi molto dei generi o dei titoli pre-esistenti o di come potessero essere 'catalogati'", dice Church. "All'inizio poche persone avevano esperienza nell'industria: ricordavano i giochi provati prima del college, sapevano un sacco sulla tecnologia dell'epoca e provavano a immaginare quali tipi di esperienze ludiche sarebbero state possibili".

Grazie al lavoro di un programmatore PC chiamato Chris Green, il primo RPG di Neurath poté vantare una novità assoluta: il texture mapping. Impressionata dal risultato, Origin offrì a Neurath l'opportunità di realizzare un episodio della serie *Ultima*. Le prospettive non erano inizialmente esaltanti: in poco più di un anno, Origin aveva cambiato due producer di *Ultima Underworld*, e in Blue Sky iniziarono a preoccuparsi. Ma il terzo producer, richiesto esplicitamente da Neurath, si rivelò all'altezza: **Warren Spector** lavorò per lo studio per diversi anni, e al giorno d'oggi è ormai sinonimo di Looking Glass pur essendo stato un dipendente effettivo della softco americana solo per un anno, intorno al 1996. Ma pur nel ruolo di producer esterno, Spector dichiara di essere stato "dannatamente entusiasta" della collaborazione con Looking Glass.

"Lavorare con Looking Glass è stata una delle migliori esperienze della mia vita", dice. "Sin dal principio c'era la sensazione che si potesse cambiare il mondo. Si poteva percepire. Tutti la percepivano.

"Paul Neurath era un autentico visionario e, cosa altrettanto importante, sapeva reclutare persone incredibilmente intelligenti: alcuni dei tester di *Underworld* erano dei candidati al dottorato al MIT! Non è assurdo? Blue Sky era composta principalmente da ragazzi, tutti neofiti dell'industria dei videogiochi e troppo giovani per sapere cosa non potessero fare".

Al contrario di quanto accade ancora oggi in molte software house, queste giovani menti avevano abilità multiple: c'erano programmatori/designer, musicisti/programmatori e così via. Uno di questi era **Seamus Blackley**, che sarebbe poi assurto agli onori delle cronache come il principale responsabile di Xbox. Blackley (che ricorda il suo colloquio di lavoro come una serie di domande ultra-tecniche seguita da una sessione di frisbee) racconta che per via dei talenti presenti in quella società "la spinta ad eccellere era enorme, ma era anche confortante perché stavamo letteralmente inventato il gameplay in 3D (insieme a molte altre cose), e c'era bisogno di un gruppo eccezionale affinché questo accadesse".

Sin dal principio lo studio era composto da team diversi, con i dipendenti che si spostavano continuamente da un progetto all'altro. Fra il reclutamento forsennato, i contatti con Origin e la fusione con la società di un vecchio amico di Neurath, Ned Lerner (che portò al cambio di nome in Looking Glass), una mostruosa dose di talento finì nell'orbita dello studio. Per fare un esempio, dopo essere arrivati in Looking Glass con Lerner, Mike Kulas e Matt Toschlog svolsero diverse mansioni nello studio prima di fondare Parallax Software (*Descent*) nel 1995. Attualmente, il primo è presidente di Volition e il secondo di Outrage.

"Ognuno in Looking Glass era meravigliosamente talentuoso", ricorda **Tim Stellmach**, oggi design group manager presso Vicarious Visions, ma in origine uno degli incuriositi amici di Church. "Anche quando si comportavano impulsivamente, era un piacere lavorarci".

> "Erano estremamente appassionati e discutevano tematiche come 'simulazione contro emulazione' quasi ne dipendesse l'onore dei Klingon"

Teoria del videogioco

La miscela di talenti alla base di Looking Glass era altamente esplosiva. Lo studio aveva in Neurath un fondatore esperto e desideroso di creare nuove esperienze ludiche. Dopo l'assegnazione di Spector, aveva in Origin un publisher altamente fiducioso. In Church aveva un ottimo programmatore con doti da leader e nei sui giovani laureati le menti in grado di risolvere le sfide che avrebbe affrontato.

"Trovarsi vicini al MIT è stato fondamentale per reclutare gente abbastanza brillante da inventare un genere", ammette Blackley. "Tenete presente che in quel periodo i giochi in 3D dipendevano fortemente dalla tecnologia. Avevamo un grafico per ogni due o tre programmatori".

Meno giovane degli altri neo-assunti, **Eric Brosius** possedeva tutte le caratteristiche del classico dipendente di Looking Glass. Suonava in un gruppo locale, i TRIBE (che catturò l'attenzione di Neurath e soci), e dopo aver composto la musica per *Terra Nova* venne assunto come sound designer, fino a diventare audio director. "Looking Glass era zeppa di intellettuali appena usciti dal MIT", ricorda. "Erano estremamente appassionati e discutevano tematiche come 'simulazione contro emulazione' quasi ne dipendesse l'onore dei Klingon".

Questa cultura incentrata sulla teoria del gameplay era in un certo senso unica. Quando Spector iniziò a guadagnare popolarità con *Deus Ex* alla fine degli anni '90, colpì immediatamente la sua trattazione di argomenti come 'la grammatica' dei videogiochi. Persino al recente Game Developers Conference, tenutosi nel marzo di quest'anno, un workshop inserito all'ultimo momento incentrato sul "definire obiettivi estetici e rispettarli", con citazioni dei lavori di Caillois, è risultato essere frutto di un veterano di Looking Glass, Stellmach. E quando un membro del pubblico si è alzato per enunciare il proprio erudito e articolato pensiero sull'argomento, questi era un compagno di Stellmach nello sviluppo di *Thief*, il programmatore Matt LeBlanc.

Distante anni luce dalla generazione di dropout di cui erano composte le softco del decennio precedente, il tratto 'accademico' del pensiero Looking Glass rappresenta un esempio unico nella storia dei videogiochi, un momento in cui i giochi erano sufficientemente accettati da attrarre le menti più brillanti, anche se per realizzare un titolo non era comunque necessario essere dei geni.

"La prima volta che ho incontrato il team di

LA DURA VITA DELLO SVILUPPATORE
ESEMPIO 1
Caldo infernale

"Come tutti gli sviluppatori [illegible] fino a tarda notte, e dato che il boom dell'hi-tech non c'era ancora stato, l'edificio in cui eravamo spegneva l'aria condizionata e gli ascensori", ricorda Seamus Blackley. "Eravamo intrappolati, e d'estate, con tutti i computer accesi, si arrivava a 40 gradi con il 90% di umidità. L'inferno". Ma i creatori di *System Shock* ovviamente potevano accettare le loro condizioni. "Avevamo allestito una sala di ventilazione che collegava l'aria dalle uscite d'emergenza verso gli uffici e i corridoi: un sistema d'aria condizionata rudimentale", dice Blackley. "Venti giovani sviluppatori svegli da una settimana in un ufficio buio, all'interno di una struttura anonima, sudando sulle tastiere, per creare il futuro".

LA DURA VITA DELLO SVILUPPATORE
ESEMPIO 2
Racconti dal sottosuolo

"Gli ultimissimi mesi dello sviluppo di *Underworld* sono stati personalmente e professionalmente i più soddisfacenti della mia vita", ricorda Warren Spector.

"Paul Neurath ed io capimmo che l'unico modo per finire *Ultima Underworld* era quello di spostare il nostro team dagli uffici di Blue Sky, nel New Hampshire, in un'unica stanza, in qualche posto vicino a Cambridge, dove vivevano tutti. Le distrazioni ci stavano uccidendo la produttività.

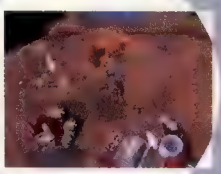
"Finii per trasferirmi a Cambridge e in pratica mi trovai a vivere col resto del team in uno scantinato di un palazzo governativo pieno di comodi e anni '70. L'intero team si ritrovò in una sola stanza, lavorando fianco a fianco, con le tastiere in grembo. Dovemmo [illegible] degli scaldamani sotto le porte per evitare che il vento fischiasse nella stanza. Un bel [illegible] collaborativo col mondo esterno.

"In quel buco sovraffollato, il team di *Underworld* partorì un'opera d'arte. Il posto brulicava di attività: gente che programmava, disegnava, testava, scriveva la documentazione, si lamentava dei problemi [illegible] intenso e incredibile".

NON SOLO CAPOLAVORI

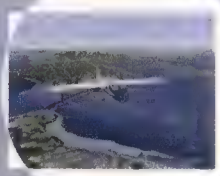
CAR & DRIVER
(1992, Electronic Arts)
PC
Con dieci auto fisicamente modellate, *Car & Driver* può essere visto come un tentativo di portare la libertà del 3D al genere delle simulazioni automobilistiche. Non un grande successo.

JOHN MADDEN FOOTBALL '93
(1993, Electronic Arts)
Mega Drive
Un successo fenomenale. Ironicamente, questo sequel di *Madden* per EA è stato uno dei giochi più venduti di Looking Glass.



COMMAND & CONQUER
(1995, Electronic Arts)
Nintendo 64
Looking Glass ha inventato *Command & Conquer* su N64 prima che Westwood lo convertisse su PC. (humour da giornalista di rivista di videogiochi).

FLIGHT UNLIMITED II
(1997, Eidos)
PC
I dati catturati via satellite riguardavano la Bay Area (San Francisco e dintorni). Le novità includevano il controllo del traffico aereo e i sistemi meteorologici.



THIEF GOLD
(1999 Eidos)
PC
Con qualche missione extra e i filmati del 'dietro le quinte', *Thief Gold* ha permesso a Looking Glass di capitalizzare l'enorme successo di critica del titolo originale.

FLIGHT UNLIMITED III
(1999, Electronic Arts)
PC
Più modelli, controllo del traffico aereo e condizioni meteo potenziate, diverse nuove zone da sorvolare e un versatile editor di livelli. Il quarto capitolo della serie (*Flight Combat*, dal gameplay ovviamente diverso) non è mai stato completato.

DESTRUCTION DERBY 64
(1999, THQ)
Nintendo 64
Divertente modalità multiplayer a quattro giocatori. Per il resto, un titolo decente e niente più.

Underworld sono entrato in una stanza dove stavano parlando fra loro in inglese antico!", ricorda Spector. "L'industria dei videogiochi è formata da gente davvero intelligente, ma Looking Glass era il top. Ogni giorno era come una piccola Game Developers Conference. Era un gruppo molto speciale che faceva parte di una cultura che valorizzava il pensiero e il rigore intellettuale. [Lavorare] in Origin era come andare al college, [lavorare] in Looking Glass era come prendere un master".

"Dovete considerare che all'epoca era piuttosto bizzarro lavorare nell'industria dei videogiochi", sottolinea Blackley. "Non eravamo proprio certi che fosse una carriera solida. Facevamo talmente tante cose nuove per noi e per il mondo intero che veniva naturale cercare di capire perché quello che stavamo facendo fosse interessante e come avremmo potuto farlo meglio. È il procedimento scientifico ed è quello per cui siamo stati tutti educati. Quindi abbiamo naturalmente preso a ragionare in quella maniera".

Tool e tecnologia

"All'inizio provavamo diversi approcci, improvvisando e vedendo cosa succedeva", dice Church. "Una soluzione impegnativa e sicuramente rischiosa, ma che porta anche vantaggi reali quando funziona".

I team di Looking Glass lavoravano in spazi aperti piuttosto che in cubicoli o uffici, e questo favoriva non solo il buon umore ma anche il libero scambio di idee. I team erano piccoli e i costi di sviluppo bassi. Non c'era praticamente alcuna burocrazia, nessuna specializzazione e, stando alle dichiarazioni di chi ci ha lavorato, l'egocentrismo era ridotto a zero. "Cambiare le cose era un valore fondamentale", ricorda Spector. "Il lavoro di squadra era un valore fondamentale".

Ma in Looking Glass contava soprattutto l'innovazione. Quando le persone proponevano progetti poco impegnativi o dettati da leggi di mercato, le loro idee venivano immancabilmente bocciate. C'era l'atmosfera perfetta per dare vita a nuovi generi. "Le conseguenze sul processo di proposizione dei progetti sono ovvie, ma il tutto influenzava anche la produzione", ricorda Stellmach. "Per esempio, da *Ultima Underworld* in poi ci fu un'attenzione tremenda sui tool per il design, il che significa che i designer potevano sperimentare diverse idee man mano che le implementavano nel gioco". Emblematiche le innovazioni di Looking Glass sul fronte sonoro: all'epoca considerato quasi una componente accessoria del videogioco, in diversi titoli Looking Glass il sonoro ha la medesima importanza della grafica (*Thief* è stato il primo gioco in cui era possibile origliare i discorsi delle guardie e dove bisognava ascoltare i propri passi per valutare le probabilità di essere sentiti).

"Giochi come *Thief* e *System Shock 2* furono concepiti sin dal principio con l'idea che l'audio fosse qualcosa di più di un optional", ricorda Brosius. "Poiché i designer volevano che l'audio fosse importante per il gameplay, i programmatori passarono parecchio tempo a sviluppare tool che permettessero a non-programmatori come il sottoscritto di implementare i suoni nel gioco". Un'idea originale all'epoca, che col tempo si è dimostrata quella giusta.

Questo intelligente approccio al game development portò a risultati notevoli. In pochi anni Looking Glass produsse i rivoluzionari *Ultima Underworld*, *System Shock*, *Terra Nova*, *Flight Unlimited* e *Thief*, oltre a seguiti di qualità superiore, un paio di conversioni e qualche inevitabile titolo di serie B. L'unica software house con cui è possibile tracciare un parallelo è Bullfrog, sebbene dal punto di vista del design tutta la sua produzione facesse capo a Peter Molyneux piuttosto che al suo collettivo. Dice Spector: "Il team di *Underworld* era davvero speciale. Il team di *System Shock* era altrettanto speciale. I ragazzi di *Flight* erano incredibili. Era come se tutti in Looking Glass fossero in missione per conto di Dio".

> "Il team di *Underworld* era speciale. I ragazzi di *Flight* erano incredibili. Era come se tutti in Looking Glass fossero in missione per conto di Dio"

Vetro fragile

Ma se la formula di Looking Glass era vincente, che fine ha fatto lo studio? Se i videogiocatori apprezzano davvero l'innovazione, non meritava una sorte diversa da quella che l'ha vista chiudere i battenti? I giochi non vendevano? La risposta a queste domande sta probabilmente in questo commento sarcastico di Spector: "Onestamente, credo che uno dei problemi di Looking Glass

fosse che tutti erano convinti che ogni persona al mondo fosse come loro. E si sbagliavano. Oh, se si sbagliavano!".

Un'opinione condivisa da molti all'interno dell'industria è che Looking Glass fosse troppo innovativa: al di là dei recensori, degli sviluppatori e di una manciata di fanatici PC, i suoi giochi vennero ignorati in favore di mediocri titoli derivativi.

Fortunatamente, i fatti smentiscono questa teoria. Alcuni titoli flopparono, in particolare *Terra Nova*, ma parecchi dei giochi di Looking Glass ebbero un buon successo commerciale, a cominciare da *Ultima Underworld* e *Thief* (solo il primo vendette oltre mezzo milione di copie).

Potrà essere difficile accettare che una casa all'avanguardia come Looking Glass sia deceduta per questioni ordinarie, ma i fatti portano a questa conclusione. Un paio di titoli sfortunati, problemi di cashflow, qualche progetto cancellato (fra cui *Flight Combat*, altresì noto come *Janes' Attack Squadron*, un titolo basato su Star Trek chiamato *Voyager* e *Deep Cover*, sviluppato per Microsoft) e i costi crescenti dello sviluppo di videogiochi finirono per soffocare lo studio. Una vendita in extremis ad Eidos, publisher di *Thief*, avrebbe potuto salvare Looking Glass, ma l'etichetta inglese aveva già i propri problemi a gestire Ion Storm. E alcuni fan della softco non l'hanno mai perdonata.

"Incolpare Ion Storm o Eidos non ha assolutamente senso", dice Spector (che passò poi a gestire Ion Storm Austin, dopo essere diventato un impiegato a tempo pieno di Looking Glass nel 1996, con l'incarico di fondare una succursale proprio ad Austin). "Looking Glass è morta per un migliaio di ferite. Non c'è stata nessuna cospirazione, nessun cattivone.

"Ci sono state alcune decisioni commerciali sbagliate, alcune decisioni di sviluppo sbagliate, un po' troppa enfasi sull'innovazione e sull'intelligenza piuttosto che sulle considerazioni commerciali e, per finire, la dissoluzione naturale del gruppo cardine. I momenti magici durano, appunto, un momento".

Alcuni dipendenti di Looking Glass si dimostrarono stoici, festeggiando i successi dello studio durante le sue ultime ore di vita. Dopo tutto, la softco aveva lanciato non solo nuove proprietà intellettuali, ma anche nuovi generi.

"Looking Glass è sopravvissuta come studio per dieci anni, e siamo riusciti a realizzare una serie di giochi belli e avvincenti che sono stati divertenti, anche se impegnativi, da sviluppare", dice Church. "Nei giochi, gran parte della ricompensa consisteva semplicemente nell'esservi coinvolti. Con team di oltre 50 persone è più difficile, ma con cinque, il semplice fatto di essere in grado di fare a tempo pieno il lavoro creativo in cui credi e di cui t'importa è decisamente bello".

Missione ultimata

"Pochissime persone vengono ricompensate per i rischi che corrono", riflette Blackley. "In genere, la seconda o terza persona che prova una cosa nuova ottiene la ricompensa e spesso gliene viene anche attribuita l'invenzione.

> "Molti stanno facendo un bel pacco di soldi sfruttando le idee concepite da Looking Glass. Siamo stati la Xerox PARC dell'industria videoludica"

"Looking Glass non fece eccezione, economicamente. Ma credo che gli appassionati sappiano la verità, e questo è bello. Un sacco di volte, quando mi dedico a qualsiasi schema folle stia cercando di far funzionare, ripenso a quei giorni e ricordo quanto un gruppo di pazzi sia davvero in grado di ottenere".

Una differenza sostanziale fra i videogiochi e la musica e il cinema è che i risultati ottenuti da quasi tutti i giochi vengono rapidamente superati, almeno dal punto di vista tecnologico. Mentre i veterani di Looking Glass ricordano con orgoglio il proprio lavoro e la generazione attuale di sviluppatori e critici è consapevole del loro contributo, pochissimi fra i nuovi giocatori proveranno mai i titoli originali.

Immaginate l'eccitazione se oggi stesso venisse scoperto un album dei Beatles mai ascoltato prima. Di converso, il progresso videoludico significa buttare continuamente nel cestino i propri migliori album. E questo vale anche per i classici di Looking Glass.

Dice Church: "Se vi chiedete 'lo studio è stato ricompensato per aver provato nuove cose?', be', alcune persone hanno amato i nostri giochi mentre altre si sono lamentate perché abbiamo messo dell'azione nei loro RPG o delle statistiche nei loro action game o cose simili. Se con 'ricompensa' intendete dire 'soldi' o 'influenza', [la risposta è] decisamente no. Il gruppo di Warren ha fatto *Deus Ex*, che era eccezionale, ma non è che la gente di Looking Glass abbia preso quelle idee e le abbia espanse".

Church ritiene che Looking Glass sia già scomparsa dal radar della comunità. "Specialmente negli USA, la gente non si preoccupa molto dei vecchi giochi per PC. E i giochi di Looking Glass sono sempre stati di nicchia, persino su PC". Pur accettando che i giochi più interessanti in arrivo offrano più scelta rispetto ai titoli Looking Glass, Church non vi trova alcuna relazione: "Non penso che lo stile che importava a Looking Glass sia morto, ma non ritengo nemmeno che questi giochi siano stati influenzati da Looking Glass".

Il futuro

È bizzarro che un'industria che cita *Doom* come il padre degli FPS e *Populous* come il primo god game della storia faccia fatica ad estendere simili legami di parentela verso i titoli seminali di Looking Glass. "Credo che la gente dell'industria stia cominciando finalmente ad acquisire una visione dei videogiochi simile a quella di Looking Glass", è l'opinione di Spector. "Un sacco di gente adesso parla di mettere il giocatore al centro di tutto, di scelte e conseguenze, e di immersione: tutte cose che hanno preso vita in Looking Glass.

"Molti stanno facendo un bel pacco di soldi sfruttando le idee concepite inizialmente da Looking Glass. È un po' come se Looking Glass sia stata la Xerox PARC dell'industria videoludica".

Al di là di queste influenze di natura concettuale, ex-membri di Looking Glass sembrano saltar fuori ovunque. *Trespasser*, l'ambizioso action game in prima persona di Blackley, ha portato la filosofia di Looking Glass un po' troppo in là, ma *Deus Ex: Invisibile War* e *Thief: Deadly Shadows* di Warren Spector stanno sicuramente inculcando molto della dottrina Looking Glass nella nuova generazione di sviluppatori. Irrational Games, in gran parte responsabile di *System Shock 2*, ha prodotto l'interessante *Freedom Force*. E si mormora che il *wunderkind* di Looking Glass, Church, sia la persona responsabile della rinascita di Lara Croft negli studi di Crystal Dynamics.

"I ragazzi che hanno realizzato i giochi di Looking Glass si sono inseriti in diversi studi e hanno portato la sensibilità di Looking Glass in posti che non avrebbero mai potuto svilupparla da soli", conclude Spector. "Questo non potrà fare altro che modificare il volto dei videogiochi, su una scala che Looking Glass non avrebbe mai nemmeno potuto sognare. La dinastia continua a vivere".

SPECCHIO IN FRANTUMI

Ecco dove sono finiti alcuni dei più importanti membri di Looking Glass...

SEAMUS BLACKLEY

ERIC BROSIUS

DOUG CHURCH

PAUL NEURATH

WARREN SPECTOR

TIM STELLMACH

NON HAI MAI GIOCATO COSÌ PRIMA!

In edicola dal 9 settembre

5 DEMO PER UN MESE DI DIVERTIMENTO!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

FABLE

PRIMO PIANO

INOLTRE: LA GUIDA A *DRIV3R*, L'INTERVISTA AI CREATORI DI *DOOM 3* E DUE BRANI ESCLU DEL DJ STEVE LAWLER!

www.ufficialexbox.it

gamesradar.it

€8,99

NO III • OTTOBRE 2004

PROVATI:
- FABLE
- SPLINTER CELL CHAOS THEORY
- SPIDER-MAN 2
- OBSCURE
- CONFLICT: VIETNAM
- JUICED
- KAMEO
- E TANTI ALTRI...

5 DEMO DA GIOCARE SUL GAME DISC:
- MTV MUSIC GENERATOR 3
- COLIN MC RAE RALLY 2005
- JUICED
- SECOND SIGHT
- BLINX 2
- MASTERS OF TIME & SPACE

Abbonati online!
www.futurmediaitaly.it/abbonamenti

LA PRIMA! L'UFFICIALE! L'UNICA GIOCABILE!

TUTTI I SEGRETI DELLA CONSOLE DI MICROSOFT SOLO SU

Xbox Magazine Ufficiale

Criterio di valutazione

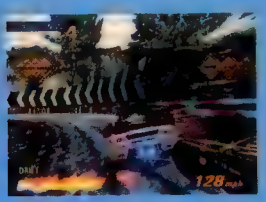
Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da **Videogiochi**

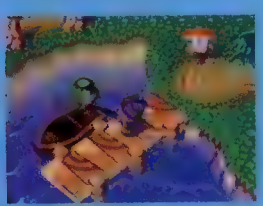
Gradius V
Lo sappiamo, siamo dei dannati nostalgici. Ma di fronte allo spettacolo offerto da Treasure qualsiasi desiderio di nuove meccaniche di gioco finisce nel dimenticatoio

Winning Eleven 8
Lo sappiamo, siamo maledettamente prevedibili. Ma stare lontani da *Winning Eleven* è un'impresa anche per chi detesta con tutte le sue forze il gioco del calcio

Burnout 3: Takdown
Lo sappiamo, siamo dei fottuti casual gamer che non riescono a fare a meno di un racing game arcade in cui il cervello è perennemente scollegato. Ma è troppo bello



Animal Crossing
Lo sappiamo, siamo dei bambini paciocconi. Ma l'uscita PAL del capolavoro Nintendo ci ha permesso di ingannare il tempo in attesa del sequel



Riscrivere la storia

Quando il nuovo non è abbastanza vecchio

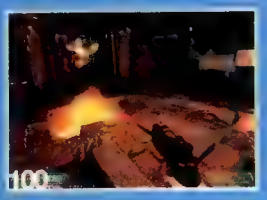
Id Software sostiene che *Doom 3* sia, in pratica, un remake del primo *Doom*, la concretizzazione della visione originale avuta da Carmack e Romero dieci anni or sono, resa finalmente possibile dalla tecnologia attuale. In campo cinematografico, questa pratica è piuttosto comune (l'anno prossimo dovrebbe vedere la luce non il primo, né il secondo, ma il *terzo* remake di 'King Kong'), eppure ciò non accade molto spesso quando si parla di videogiochi. Ed è un peccato. Provate a pensare a cosa potremmo vedere. Che ne dite di un *Elite* dove i pianeti non siano dei semplici cerchi su un fondale nero, ma mondi pulsanti con città, montagne ed oceani?

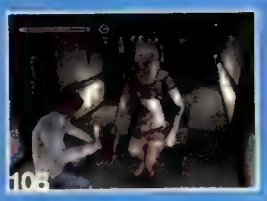
Sarebbe fantastico, sempre che il remake sia realizzato con tutti i crismi. Cosa che non accade con *Doom 3*. Nell'ultimo titolo di id non ci sono orde di nemici invasati che assalgono il giocatore senza lasciargli nemmeno un nanosecondo di respiro, ma è l'ambientazione stessa, con le sue zone buie dove si annidano le creature più infide, a rappresentare, nelle intenzioni degli sviluppatori, un compendio angosciante al numero inferiore di nemici. E che dire della presenza di altre forme di vita umane su Marte a deprivare il giocatore di quel macabro spirito di isolamento ed oppressione che caratterizzava l'originale *Doom*?

Realizzare un remake è un'impresa più impegnativa di quanto sembri. In id ne erano consapevoli, e pur volendo rimanere fedeli allo spirito originale del primo *Doom*, non hanno ovviamente potuto accantonare i progressi che il genere degli FPS ha compiuto negli ultimi dieci anni. Sfortunatamente, la concessione più grande fatta a questo riguardo (i PDA con cui aprire le porte) rovina non poco l'atmosfera elettrizzante che il team texano ha così faticamente tentato di creare. Insomma, chi avrebbe voglia di ravanare tra le email per trovare la combinazione necessaria ad aprire una porta in *Doom*?

E poi non si capisce perché, considerando che una delle principali fonti di ispirazione di id è sempre stata la saga di 'Aliens', le armi dei marine non possano avere una torcia incorporata. E *Super Turbo Turkey Puncher 3*, il coin-op nascosto nella struttura marziana? Che senso ha? Andiamo, siamo seri.

Nonostante la magnificenza grafica e gli sforzi profusi da Carmack e soci per fare del proprio gioco il nuovo paradigma del genere più sfruttato degli ultimi anni, *Doom 3* è in molti sensi irrispettoso del titolo che ha dato origine alla saga. Tutto il contrario di *Gradius V*. Ed è forse per questo che **Videogiochi** ha passato mezza estate a sudare sul titolo Treasure piuttosto che su quello griffato id Software.





Doom 3 (PC) p100
Winning Eleven 8 (PS2) p102
Full Spectrum Warrior (Xbox) p104
Burnout 3: Takedown (PS2, Xbox) p106
Silent Hill 4: The Room (PS2, Xbox, PC) p108
Gradius V (PS2) p110
Ground Control II: Operation Exodus (PC) p112
Second Sight (GC, PS2, Xbox) p114
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (PS2, Xbox) p116
Sudeki (Xbox) p118
Metal Slug 3 (PS2, Xbox) p120
ShellShock: Nam '67 (PC, PS2, Xbox) p122
The Chronicles of Riddick (Xbox) p124
Spider-Man 2 (PC, PS2, Xbox, GC) p126
Vib Ripple (PS2) p128
Espgaluda (PS2) p130
Mashed (PC, PS2, Xbox) p131
Animal Crossing (GC) p132
Viewtiful Joe (PS2) p133

Konami | Xbox | Electronic Arts | Nintendo

Doom 3

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **id Software**

Athlon / Pentium 4 1.5GHz
384MB RAM
Scheda grafica 64MB con PS
Scheda audio DirectX 9
2GB su hard disk

Athlon 64 3400+ / Pentium IV 3.2GHz
1GB RAM
GeForce 6800
Scheda audio DirectX 9
2GB su hard disk

LAN 4
Online 4

Gli attacchi sofferti da distanza ravvicinata vedono il proprio marine spinto o letteralmente scaraventato dalla parte opposta, col rischio di cadere da scale o parapetti. Mantenete le distanze dalle creature più imponenti

Sebbene *Doom* non sia stato il primo sparatutto in soggettiva della storia, è unanimemente considerato il capostipite del genere. Il motivo va probabilmente attribuito al fatto che un videogioco riusciva per la prima volta a generare tensione nel giocatore, invitandolo a sperimentare l'ebbrezza di condividere un mondo di tenebra con raccapriccianti creature xenofobe. In altri termini, *Doom* era la liturgia del balzo dalla sedia. Non stupisce quindi scoprire in *Doom 3*, piuttosto che un'evoluzione dell'FPS classico, la volontà di ricreare al meglio l'angoscia originale, manifesta nell'impiego di un motore grafico sorprendente concepito per fare dell'ombra il tuo peggior nemico.

Primordiale paura dell'uomo, è il buio l'elemento che caratterizza la terza edizione del titolo id Software. Avvolto nell'oscurità dall'inizio alla fine dell'esperienza, il giocatore trova sollievo in qualche sporadica fonte luminosa, ma soprattutto nella torcia elettrica di cui dispone. Al di là del suo intuibile apporto ansiogeno all'esperienza, la torcia è resa elemento cardine del gameplay dall'impossibilità di impugnarla assieme ad un'arma. Sebbene apparentemente discutibile (e di fatto controversa al punto da aver già prodotto una patch 'correttiva' non ufficiale), questa imposizione costringe ad avanzare con cautela in un regime di alta tensione, con il dito pronto a richiamare l'arma più indicata ad affrontare l'improvvisa minaccia. Spenta la torcia, nella maggior parte dei casi si vede ben poco ad eccezione di pupille ardenti e degli scorci di terrore proposti con cadenza stroboscopica dai conflitti a fuoco. Ad acuire l'ansia concorre la tendenza dei mostri a rivelare la propria posizione solo quando ormai a due passi dalla preda, mentre una certa lentezza nei tempi di ricarica dell'arma obbliga a indietreggiare su gambe tremolanti qualora la raffica non raggiunga immediatamente il bersaglio.

"L'obiettivo di incutere paura è stato raggiunto, ma senza mettere piede al di là dei confini concettuali tracciati dall'opera originaria"

Carmack & NIN

Le prime voci davano per certo un comparto audio curato da Trent Reznor, leader del noto gruppo industrial Nine Inch Nails. Nulla del resto sembrava smentire tali affermazioni: il nome di Reznor faceva capolino nei titoli di coda di *Quake*, il cui sparachiodi era un palese tributo al gruppo americano. Qualche problema ha portato Reznor ad abbandonare il progetto, ma al suo posto troviamo un altro membro dei NIN, Chris Vrenna, che ha curato sia il tema che accompagna il menu iniziale del gioco, sia gli ambient sound, quell'insieme di grida, rumori e voci che tengono alta la tensione anche nei momenti meno caldi del gioco. Non che ci si aspettasse di meno, dal momento che Vrenna ha già dimostrato il suo talento curando l'aspetto sonoro di *American McGee's Alice*.

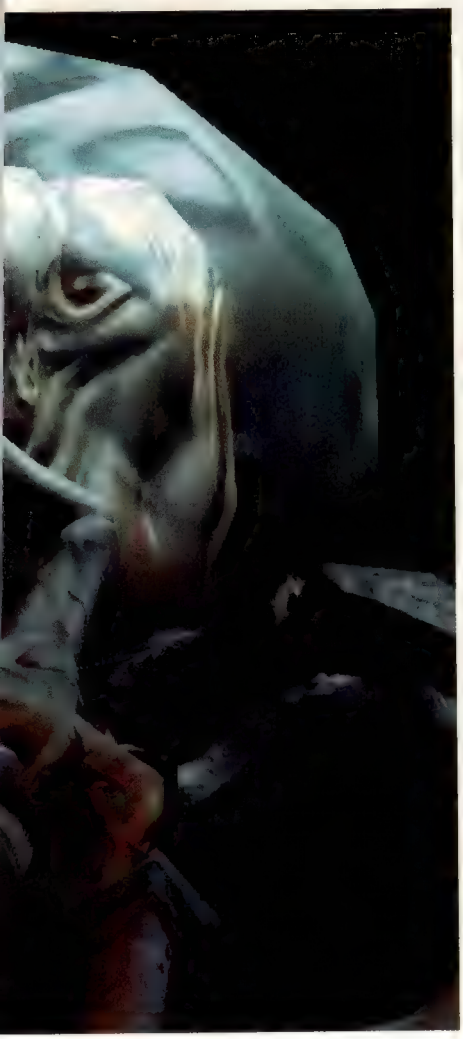
I primi momenti di *Doom 3* sono esaltanti. Le agghiaccianti sonorità ambientali create da Chris Vrenna terrorizzano gli avventurieri degli angusti scenari della base marziana in cui id Software ha allestito il suo inferno. I giochi di luci e ombre risultano non solo tecnicamente spettacolari, ma concorrono a rendere verosimili le ambientazioni futuristiche e a stringere lo sfintere non appena qualche ombra 'anomala' fa capolino da dietro un angolo buio. Poco importa che si tratti dello scherzo di una lampada penzolante o di un Imp che pattuglia il corridoio: finché non si volta l'angolo, il cuore non smette di battere in gola. Tanta tensione è accentuata da un ottimo scripting dei nemici (sebbene sprovvisti di algoritmi di intelligenza artificiale evoluti, saltano fuori nei momenti meno prevedibili e dai punti più impensabili) e da un level design abile nell'intarsiare la calma piatta con fasi di accecante furia blastatoria.

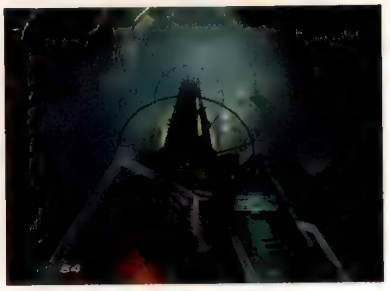
Doom 3 è studiato per shockare e premiare i riflessi, e generalmente non prevede strategie di combattimento che vadano oltre la scelta dell'arma più adatta ad abbattere la minaccia del caso. Riaffrontare una sezione dopo il trapasso, significa esporre la natura coreografata degli eventi che vi hanno corso, con i nemici che irrompono sulla scena esattamente lì dove si era bagnata la sedia un attimo prima. Certo, è ciò che succede in qualsiasi videogioco (al di là dell'evacuazione corporale), ma la teatralità dei loro 'interventi' è di fatto l'unico elemento sinceramente panicogenico, e basta un quick load per farne evaporare l'efficacia.

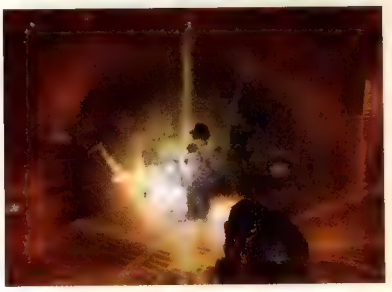
Eppure, nonostante la banalità concettuale di fondo, si prosegue senza avvertire la noia. Proprio quanto il giocatore è assuefatto al lento incedere della perlustrazione, particolari eventi impongono un cambio di ritmo. Le fasi di collegamento fra una sezione e l'altra della base, ad esempio, vedono il protagonista attraversare paesaggi marziani a cielo aperto a velocità compatibili con la riserva d'ossigeno di cui si dispone. Appositi rifornimenti vanno raggiunti seguendo un percorso zigzagante e, poco sorprendentemente, è lungo quest'ultimo che il nemico attende le sue vittime.

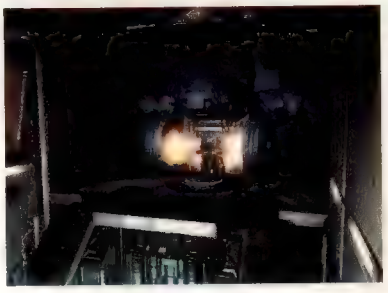
Verso i due terzi del gioco, quando il gameplay inizia seriamente a mostrare i suoi limiti e le idee sembrano esaurirsi, si ravvisa uno stravolgimento che riporta ai fasti del titolo originale: una frenetica corsa verso la sopravvivenza, caratterizzata da scontri con diversi nemici in contemporanea e il saltuario incontro di veri e propri boss. Il comportamento di questi ultimi è sufficientemente complesso da scongiurare il banale ricorso all'arma più potente del proprio arsenale, invitando ad elaborare approcci meno ignoranti.

Nonostante la sua capacità di avvincere giocatori inclini a lasciarsi trasportare dalla pura atmosfera, chi cercasse un'esperienza ludica più profonda è destinato a girare in tondo nel titolo id. Il PDA in dotazione al proprio marine permette di consultare email, messaggi audio e videodischi lasciati dal personale della ormai 'deserta' base marziana. La loro funzione è quella di fornire i codici per l'apertura di porte o armadietti (contenenti armi e munizioni) e di stendere un velo di macabra









I barili esplosivi sono un 'piacevole' ritorno, a patto di calcolare bene la portata dell'esplosione e l'eventuale innesco di deflagrazioni a catena

coerenza storica sugli eventi in corso. Dal punto di vista 'emozionale', è un sistema certamente produttivo di ulteriore angoscia (la voce dei morti non è un accompagnamento rassicurante durante l'esplorazione di oscuri corridoi), ma in termini di meccanica si tratta di una semplice elaborazione del concetto base 'trova la chiave per aprire la porta'.

Ciononostante, *Doom 3* non vuole essere *System Shock 2*. L'obiettivo di incutere paura ad ogni passo è stato raggiunto, ma senza mettere piede al di là dei confini concettuali tracciati dall'opera originaria. Per certi versi, *Doom 3* non è neanche un vero remake di *Doom*. I suoi eventi fortemente coreografati e i suoi misurati confronti in ambienti ottusamente claustrofobici hanno il sapore della citazione, non della riproposizione. E sarebbe anche lecito affermare che le radici del risultato ottenuto affondino nella tecnologia piuttosto che nel game design. Tuttavia, ciò non impedisce a *Doom 3* di essere un action game di rara intensità ed ultraviolenza. Un'esperienza agghiacciante da vivere al buio, cuffie in testa e audio a tutto volume.

Voto: Otto su dieci

Inferno personalizzato

La versatilità degli engine creati da Carmack è ben nota, tanto che pochi giorni dopo l'uscita di *Doom 3* la rete offriva già alcune modifiche sia alla struttura del gioco che al comparto meramente visivo. Alcuni giocatori hanno voluto tagliare buona parte dell'atmosfera creando un mod che permette di utilizzare la torcia in contemporanea alle armi, mentre alcuni novelli programmatori si sono prodotti in alcune modifiche agli shader del gioco, aggiungendo effetti come il paraliax mapping. Non mancano una serie di mappe per il multiplayer, alcune originali, altre ispirate ai primi episodi della serie.

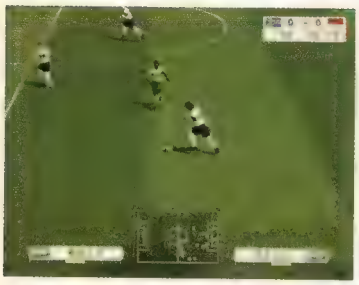
4:3

Stereo

8 (multitap)

World Soccer Winning Eleven 8

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCET**



Le punizioni a due offrono un tale ventaglio di possibilità che c'è da chiedersi come mai Konami e KCE Tokyo non abbiano pensato di includerle anche nelle edizioni precedenti della serie

Yin e yang. Un cerchio perfetto. Alcune parti chiare, altre scure. Proprio come un pallone, quando viene visto sullo schermo strettamente bidimensionale di un televisore. Un pallone inviato al tubo catodico (o ai cristalli liquidi, per i più modaioli) da un videogioco, magari. Possibile, quindi, che una tale riflessione, per quanto azzardata, suggerisca la possibilità di adottare un approccio zen al calcio simulato? A giudicare da quanto fatto da Konami con *World Soccer Winning Eleven 8*, sembrerebbe di sì.

Il non-agire come filosofia di vita, qui applicato allo sport. Un non-agire inteso come un non forzare, un non imporre la propria volontà ad una sfera di pelle (sintetica, perché lo zen ama e rispetta la vita di tutti gli esseri) che Konami ha finalmente reso indipendente dagli atleti digitali che la calciano in giro per il campo. Realmente indipendente, tanto che a tratti pare di giocare a *Goal!*, vecchio capolavoro per Amiga scritto dal guru delle simulazioni calcistiche Dino Dini. Un non-agire, si diceva, inteso come un naturale assecondare i capricci della palla, suggerendole una direzione invece di obbligarla in tal senso, addomesticandola con grazia invece di schiacciarla con aria di superiorità, diventando un tutt'uno con essa rispettandone al tempo stesso l'indipendenza. Qualcosa che KCET, forse in seguito ad una sorta di illuminazione, ha reso possibile, codificando un sistema di controllo che è, senza mezzi termini, perfetto.

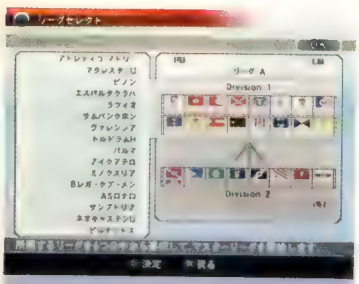
"*WE8* è la naturalezza applicata al calcio digitale, la possibilità di indirizzare la palla senza agire di forza, la libertà di fare tutto ciò che si vuole"

Winning Eleven 8 è la naturalezza applicata al calcio digitale, la possibilità di indirizzare la palla senza agire di forza, la libertà di fare tutto ciò che si vuole senza mai sentirsi costretti da una qualsiasi influenza esterna. La fisica che domina i movimenti della sfera si integra magistralmente con quella che governa gli spostamenti dei giocatori, influenzati nelle loro gesta dalle rispettive stazze, dal baricentro e da un eventuale sbilanciamento provocato da uno scatto prolungato. Tutto ciò interagisce a sua volta con un controllo di palla non intrusivo, ma al contrario 'impalpabile', tanto trasparente da mettere il giocatore in contatto diretto con ciò che accade sul campo. Non c'è tramite, non c'è joypad, non c'è un tempo necessario affinché le decisioni prese passino alle mani e poi allo schermo: si sceglie un'azione e il proprio alter ego digitale la esegue all'istante, con la totale fluidità propria dello zen. È il non-pensiero, il sapere immediatamente che si sbaglierà il cross senza in realtà saperlo, ma sentendolo. La non-conoscenza, in altri termini: il non rendersi neanche conto di quanto i controlli siano reattivi (questa sì che è trasparenza: non si vedono né i pregi, né i difetti, che comunque non ci sono), il prevedere quale colpo verrà effettuato prima ancora che la palla tocchi il piede del giocatore... la possibilità di spaziare realmente su tutto il campo, finalmente.

I difensori più aggressivi indulgono in frequenti incursioni, le ali si sganciano con imprevedibile arguzia, i cross tagliano il terreno di gioco in diagonale come un coltello rovente taglierebbe un panetto di tofu. Tutto scorre, in sostanza. Ma esiste sempre la contrapposizione, deve esistere una contrapposizione. Yin e yang, giusto? E allora i terzini si ancorano con saldezza sulle gambe per ostacolare le punte, i portieri oppongono una resistenza decisamente maggiore rispetto al passato, l'arbitro si palesa sul rettangolo erboso per seguire più da vicino le azioni e punire inesorabilmente le scorrettezze. Il flusso si oppone agli arresti, ed entrambi si fondono per dare vita ad un ritmo di gioco più realistico di quello osservato nelle precedenti edizioni della serie: generalmente più lento, ma suscettibile di improvvise fiammate ad opera degli atleti più esplosivi, ora maggiormente differenziati rispetto ai colleghi più 'umani'. Un altro contrasto senza vero contrasto, insomma. Altro zen, se vogliamo.

E non è finita: c'è infatti un agire impercettibile da parte di KCET, un far muovere le cose (farle avanzare, migliorare nello specifico) senza stravolgerle, quasi senza toccarle direttamente. Perché ci sono dei menu più gradevoli e razionali, ci sono più di 130 squadre di club con un gran numero di licenze ufficiali (si parla delle maggiori compagini dei campionati italiano, spagnolo e olandese), ci sono enormi possibilità di personalizzazione nell'editor dei giocatori, c'è una maggiore efficienza del pressing, del fuorigioco e della regola del vantaggio. E come non notare le numerosissime animazioni nuove di zecca, le frequenti scene di intermezzo (atleti che protestano, infortunati leggeri che rientrano in campo, accenni di rissa), i colori forti e brillantissimi e i caricamenti velocizzati? Sublime, semplicemente sublime.

In precedenza, ad ogni modo, si è accennato alla fluidità alla base del pensiero zen. Un fluire di tutte le cose, un corso inarrestabile e naturale. Un continuo divenire, per dirla con le parole dei grandi maestri. Ma *World Soccer Winning Eleven 8*, pur-



La lega dei campioni

Cuore pulsante di *World Soccer Winning Eleven* per tutti coloro che intendono approfondire realmente l'esperienza di gioco, la Master League è stata espansa sotto tutti i possibili punti di vista in questa ottava edizione della serie. Un interessante sistema di punti esperienza consente infatti ai calciatori più giovani di accrescere la propria abilità, mentre l'avanzamento del gioco porta con sé l'invecchiamento degli atleti e il relativo ritiro per sopraggiunti limiti di età. Le fondamentali sessioni di allenamento singolare e collettivo, le immancabili amichevoli, l'articolata struttura del campionato e il calciomercato completano infine il quadro di una modalità assolutamente essenziale.

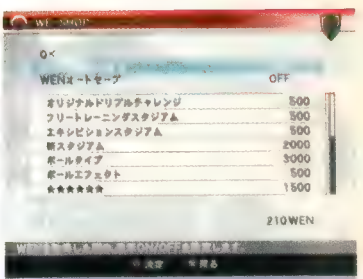
La somiglianza tra i calciatori più famosi e le loro controparti virtuali non si limita ai volti, ma si estende anche alle rincorse e alle movenze sui calci piazzati e ai festeggiamenti del dopogoal

Le divise che si sporcano progressivamente sono un gran bel tocco di classe, ma facendo entrare in campo un giocatore a partita avviata questi porterà già sull'uniforme i segni dello sporco che in teoria non avrebbe ancora avuto modo di accumulare. Niente male come dimenticanza da parte di KCE Tokyo...

troppo, fluido non è. Basta battere il primo calcio d'angolo, o incunearsi in area quando tutti i difensori sono piazzati, o calciare una punizione direttamente all'indirizzo della porta per assistere ad una serie di rallentamenti a dir poco spaventosi, se non addirittura ridicoli. La visuale denominata 'wide', ovvero la più utilizzata dai professionisti della serie, è quella che soffre di più di queste magagne, al punto da inficiare la risposta dei comandi nelle situazioni in cui il frame rate cala in maniera più lampante. È in questi istanti che l'essenza zen di *World Soccer Winning Eleven* 8 crolla come un altare di cartapesta, lasciando il campo libero alla sensazione che Konami non sia andata fino in fondo nel suo arduo tentativo di rivoluzionare una volta per tutte il calcio su console. I piccoli bug che di tanto in tanto fanno capolino e il manto erboso che subisce le bizze delle accelerazioni più violente dello scorrimento non fanno altro che rendere più amara la parziale delusione, tanto più che c'è qualcosa di ancora più disturbante. Gli appassionati di vecchia data, infatti, già sanno che gli sviluppatori nipponici non mancheranno di ritirarsi in meditazione per eliminare il problema principale, ovvero i rallentamenti, nella versione europea e in quella successiva, inevitabile, che uscirà tra 5 o 6 mesi nella terra del Sol Levante. È vero che è possibile mitigare i tentennamenti del frame rate eliminando il pubblico o il radar, ma è altrettanto vero che un utente non dovrebbe essere costretto a ricorrere ad uno stratagemma del genere per rimediare alle falle di un prodotto che, a conti fatti, dovrebbe essere completo e invece non lo è.

Nonostante le sue fastidiose falle, *World Soccer Winning Eleven 8* rende obsoleti in un colpo solo tutti i suoi predecessori e ridicolizza senza alcuno sforzo la smunta concorrenza. Rimane il fatto, però, che non è una simulazione calcistica di stampo zen, come inizialmente si sarebbe portati a credere. Il che si traduce, all'atto pratico, in un gioco che sembra assolutamente privo di difetti fino al momento in cui ci si imbatte nel primo rallentamento. Il disappunto è forte, ed è acuito dalla già citata consapevolezza che il problema, così come sarà risolto tra un po', avrebbe potuto essere eliminato sin d'ora. Il nefasto afrore di 'fregatura' (le virgolette sono obbligatorie, in presenza di un titolo di cotanto calibro) permane, e il voto finale vuole essere in un certo senso punitivo, ma ciò non toglie che *World Soccer Winning Eleven 8* sia, freddi numeri e mancato zen a parte, un capolavoro puro e semplice.

Voto: Otto su dieci



Saldi e occasioni

Esattamente come accadeva in *World Soccer Winning Eleven 7*, anche in questo ottavo aggiornamento della serie è possibile accumulare dei punti da spendere nell'apposito negozio. La raccolta dei punti in questione passa ovviamente per la frequentazione del campo da gioco, mentre gli ammennicoli che è possibile acquistare dal fornito menu del negozio comprendono capigliature e festeggiamenti aggiuntivi per l'editor dei calciatori, palloni più o meno appariscenti, effetti speciali e visuali assortiti, stadi, squadre e giocatori nascosti. Questi ultimi, in particolare, annoverano tra le loro fila grandi glorie del passato più o meno recente, tra cui campioni della levatura di Maradona e Pelè.

4:3
16:9

Dolby Digital 5.1

Online 2

Contenuti scaricabili

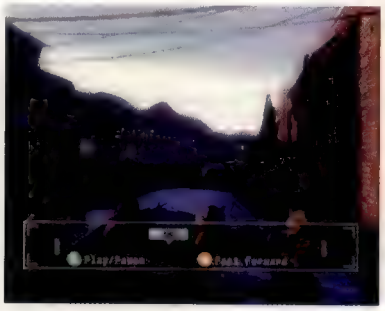
La funzione di replay permette di rivedere la missione appena conclusa (non necessariamente con successo) accordando la facoltà di riprenderla nel punto desiderato. Un consiglio a Pandemic: inserite l'opzione 'very fast forward' in un eventuale seguito. E coprite l'audio dei dialoghi...

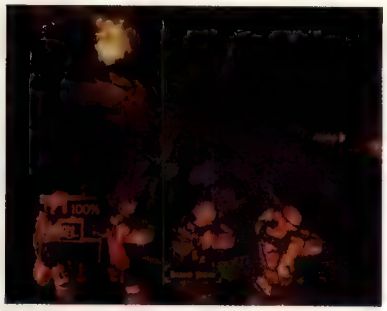
Full Spectrum Warrior

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **THQ** Sviluppatore: **Pandemic Studios**

Originariamente commissionato dall'esercito statunitense come simulazione per l'addestramento al comando di unità appiedate in ambienti urbani, *Full Spectrum Warrior* pone nelle mani del giocatore il destino di Charlie-90, una squadra di fanteria americana stanziata nella bellicosa regione dello 'Zekistan', luogo geografico fittizio offerente un melange di prevedibili scenari mediorientali.

In qualità di stratega della squadra, il proprio intervento si limita all'assegnazione di ordini di movimento alle due 'unità di fuoco' Alpha e Bravo, nel rispetto di una fondamentale esigenza: assicurarne la copertura reciproca. Quest'ultima presuppone il loro prudente dislocamento sul territorio assieme alla definizione dei rispettivi settori di fuoco. Il tragitto da percorrere va pertanto tracciato sulla scorta dei ripari offerti dalla scenografia e della potenziale provenienza del pericolo. Durante i conflitti a fuoco, i nemici stazionano generalmente dietro le rispettive coperture, obbligando ad orchestrare manovre di aggiramento finalizzate alla conquista di un angolo di tiro sgombro. Data la permanente necessità di non esporsi al piombo (bastano due caduti per abbandonare il campo), il successo dipende da una corretta combinazione del fuoco di soppressione (tutti i membri dell'unità a cui viene dato l'ordine esplodono raffiche continue sul bersaglio, obbligandolo a sospendere il fuoco per ripararsi) con l'arsenale di granate, M-203 e fumogeni a propria disposizione. Ovviamente, la limitata riserva di munizioni è un fattore da tenere in debita considerazione se non si vuole finire intrappolati al centro dell'inferno.





"Quando l'infuocata conversazione ha inizio, è difficile non sentirsi pietrificati da una scenografia che esplode in schegge, polvere e sangue"

Un altro elemento tatticamente significativo è la tipologia di ripari offerti dall'ambiente. Ne esistono di varie dimensioni e, soprattutto, dai vari coefficienti di resistenza strutturale, con le casse di legno e i divani (don't ask) ad offrire salvezza per una manciata di secondi prima di sgretolarsi sotto la pioggia di proiettili. L'offensiva ostile si esprime prevalentemente a base di kalashnikov, lancia razzi, mezzi blindati e carri armati (questi ultimi da debellare ordinando opportuni bombardamenti aerei).

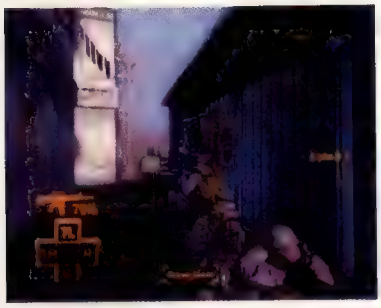
Malgrado l'approccio tattico di base, *Full Spectrum Warrior* non lesina in spettacolarità e dinamismo estetico. Più di un semplice punto di vista, l'inquadratura insegue la corsa delle unità fra una copertura e l'altra con l'oscillazione tipica della telecamera portata a spalla, significando per il giocatore presenza sul campo e coinvolgimento. Quando l'infuocata conversazione ha inizio, è difficile non sentirsi parte degli eventi, rapiti dai verosimili movimenti dei propri uomini, pietrificati da una scenografia che esplode in una coltre di schegge, polvere e sangue, storditi dal brutale concerto di raffiche, sibili raggelanti e deflagrazioni da dita nelle orecchie. Il tutto arricchito dalle grida di soldati in un regime di overdose adrenalinica, i cui commenti 'senza peli sulla lingua' contrastano magnificamente con la delicatezza delle melodie orientaleggianti (sullo stile de 'Il Gladiatore') in background.

Eppure *Full Spectrum Warrior* non è una 'autentica' ricostruzione della guerra di quartiere. In qualità di strumento didattico specialistico, si limita ad insegnare ciò che si prefigge (come muovere le unità sul campo) sorvolando sui dettagli per ragioni di semplicità espositiva e, più banalmente, di giocabilità. In fase di ingaggio, i propri soldati sono ovviamente obbligati a sporgersi dalla copertura che gli è stata assegnata. Ciononostante non v'è rischio che un proiettile li raggiunga in mezzo alla fronte, a prescindere dal tempo trascorso alla luce. La teoria del caos e delle probabilità (o del nemico con una mira decente) non è contemplata nel titolo Pandemic. Fintanto che la propria unità è 'formalmente' dietro una protezione, resta invulnerabile indipendentemente da ciò che l'occhio suggerisce. Apposite icone campeggianti sulle teste dei partecipanti possono pertanto comunicare informazioni vagamente discordanti rispetto a quelle acquisite dall'analisi della scena. Laddove sull'unità campeggi una piccola icona a forma di scudo, è salva a prescindere. Ma laddove nelle proprie fila questo 'scarto' fra la logica della scena e quella dell'icona sia sufficientemente minimo da risultare accettabile, in quelle nemiche può crescere al punto da sfiorare il ridicolo. Pur avendo guadagnato un buon angolo di tiro, non è raro che il gioco neghi ai propri proiettili il contatto col bersaglio, nella pretestuosa richiesta di completare una manovra di aggiramento che, 'a occhio', avrebbe già raggiunto il suo scopo.

Ma questo è il problema minore del titolo Pandemic. Alla crescita dell'esperienza e della velocità di ragionamento tattico, il confine fra simulatore di guerra e puzzle game tende a sfumare, portando alla luce le fragilità del design. I nemici invadono la scena in momenti prestabiliti, tenendo le rispettive posizioni finché non vengono abbattuti. Svuotati da ogni istinto di autoconservazione, sanno ritirarsi solo nel rispetto di una regia che non interpreta l'operato del giocatore, ma lo attente in precisi punti della mappa prima di passare alla pagina seguente del copione. Neanche la vista di una granata ad un passo dalla

Man down!

Un banale errore di giudizio è sufficiente a provocare il ferimento di un soldato. La conseguente punizione sta nella necessità di offrire un primo soccorso e di trasportare il ferito verso la più vicina 'area medica' caricandolo in spalla. Ad attendere le forze in ritirata c'è un medico miracoloso che con due carezze rimette in forma il compagno mentre un camion di munizioni permette di rifocillare il proprio arsenale. Interessanti sulla carta, nella pratica le procedure di salvataggio sono di una noia mortale, con la squadra obbligata a retrocedere per diversi minuti lungo un percorso ormai deserto e privo di insidie.



Sebbene si possano orientare i singoli elementi di ogni unità di fuoco in modo che coprano un'area più estesa, la struttura lineare della progressione e la mancanza di insidie da tergo rende il procedimento inutile

gamba ha speranze di solleticare reazioni logiche: il nemico si limita a strillare la consapevolezza del pericolo, rimanendo però sul posto, in attesa dell'inevitabile. Peggio ancora, la coreografia raramente prevede attacchi alle spalle (annullando un fattore ansiogeno importante) e ignora l'eventualità che il nemico avanzi verso il fronte avverso. Se volete, potete leggerci un subdolo messaggio propagandistico, ma la verità è che la natura prevalentemente frontale degli incontri mortifica le potenzialità del contesto bellico, facendo di *Full Spectrum Warrior* una sorta di improbabile spin-off 'tattico' di *Time Crisis*.

Verso la fine del gioco, l'affiancamento di un terzo team composto da due ranger non fa che abbattere un livello di difficoltà che ha già smesso di crescere dopo le primissime missioni. Armati di fucili di precisione a mira laser, i ranger sono capaci di freddare anche i bersagli riparati. Pertanto, alleggeriti dalla necessità di aggirare il pericolo, non resta che dar corso alle solite manovre di avanzamento sotto copertura fino all'epilogo.

L'opportunità di giocare alla versione originale di *Full Spectrum Warrior* evidenzia i compromessi accettati da Pandemic nella fase di adattamento al mercato. Nascosta nel disco dietro il codice di sblocco 'ha2p1py9tur5tle', l'edizione impiegata dalla US Army include praticamente tutti gli elementi latitanti nel gioco vero e proprio. Prima deserte, le strade si popolano di civili dal potenziale ostile. Prima banali elementi scenografici, le case si aprono alla bonifica degli interni. E prima pallidi surrogati di sagome di cartone, i nemici accorrono da qualsiasi direzione e in qualsiasi momento, affilando la tensione e dando un senso alla possibilità di assegnare settori di fuoco individuali. Sfortunatamente, un sistema di controllo analogo ma meno intuitivo di quello implementato nel gioco principale assieme ad un motore grafico avulso dall'ottimizzazione occorsa in fase di adattamento, impediscono di godere appieno di questo extra. Ciononostante, la sua brutale difficoltà parla in difesa delle modifiche apportate da Pandemic. Così com'era, *Full Spectrum Warrior* sarebbe stato improponibile sul mercato.

Purtroppo, così com'è, risulta piacevole ma limitato. Una conversione condotta con l'evidente preoccupazione di osare troppo ha impedito di trovare la giusta via di mezzo, facendo di *Full Spectrum Warrior* un pallido accenno alle sue stesse virtù.

Voto: Sei su dieci

Co-op

Nel rispetto del veto imposto dall'esercito americano sul fuoco amico, *FSW* non offre una modalità multiplayer competitiva, bensì cooperativa. I due partecipanti assumono il comando di una unità di fuoco ciascuno e insieme ripercorrono le missioni della modalità principale organizzandosi via headset. In virtù del lavoro di squadra, il ritmo di gioco risulta radicalmente diverso da quello offerto dalla campagna solitaria, ma gli stimoli alla rigiocabilità sono pressoché inesistenti a causa della natura pilotata degli scontri. Due giocatori esperti sanno già cosa li attende e quali misure adottare. Ironicamente, avere una 'recluta' per compagno rende le cose più interessanti.

Burnout 3: Takedown

Sistema: **PlayStation2, Xbox (ver. testate)** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Criterion Games**

4:3	PS2, Xbox
16: 9	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro-Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Split-screen	PS2, Xbox (2)
Online	PS2, Xbox (6)

Uno dei pochissimi difetti del gioco è rappresentato dall'eccessiva vicinanza delle inquadrature durante l'Impact Time, che limitano oltremodo il campo visivo del giocatore

Inutili. Due pagine inutili. Perché una recensione è assolutamente superflua per chiunque abbia avuto occasione di vedere anche per un solo istante *Burnout 3: Takedown*. L'ultimo nato di casa Criterion assale il giocatore appena accesa la console, gli butta in faccia tutto il suo potenziale, lo stordisce col suo spettacolare comparto audiovisivo senza lasciargli nemmeno il tempo di pensare. E pensare, comunque, non è necessario in *Takedown* perché, ancora una volta, tutto si basa sull'istinto, sui nervi, sui riflessi, proprio come in un videogioco di 20 anni fa.

"The speed. Lord, the speed", scrive un'Edge in preda all'esaltazione nella sua prova su strada di *Burnout 3*. E come dare torto ai redattori inglesi? Il motore 3D messo a punto dal team di Alex Ward macina poligoni e texture a più non posso, tanto che anche i veterani della serie rimarranno sorpresi dalla velocità raggiungibile già nei primi livelli, quelli che teoricamente dovrebbero servire ad accogliere con dolcezza gli utenti e a proporre loro su un vassoio d'argento un antipasto del gameplay che li attende negli stage a seguire. In *Takedown* tutto questo c'è, ma è un vassoio di ghisa da due tonnellate che arriva nei denti del giocatore sotto forma di vetture della CPU:

"In un periodo in cui molti sviluppatori sembrano ossessionati dall'idea del realismo, *Takedown* punta sulla velocità e sul divertimento puro"

Double trouble

Race e Road Rage sono le due modalità multiplayer principali nel caso non si voglia (o non si possa) avventurarsi nell'online, ma è nel Crash mode che lo spirito distruttivo di *Takedown* dà il meglio di sé: Team Crush vede due giocatori impegnati simultaneamente nel generare feroci incidenti in una delle 100 locazioni create appositamente da Criterion, mentre in Double Impact l'obiettivo è quello di accumulare più punti e bonus del proprio avversario, partecipando al medesimo scontro. E per chi ha la pazienza di sopportare il multiplayer a turni (non **Videogiochi**) è disponibile un Party mode, in cui gareggiare per ottenere ancora una volta il maggior punteggio.

bastano infatti pochi secondi perché le auto avversarie inizino a prendere a sportellate la quattroruote del malcapitato utente, facendogli capire che la musica è cambiata e che stavolta si fa sul serio sin dalle prima battute. Un caloroso benvenuto quindi alla possibilità di utilizzare il turbo immediatamente, senza la trepidante attesa che la barra deputata al boost si riempia completamente, e tanti saluti ai tracciati dalla conformazione non particolarmente complessa e con poco traffico che 'aprivano' *Burnout* e il suo sequel. In *Takedown* sono cavoli amari sin dal principio.

E le prime battute servono a capire immediatamente il cambio di direzione che Criterion ha voluto (e saputo) imporre alla serie: l'enfasi è ormai interamente incentrata sugli incidenti fra automobili e la fase di corsa vera e propria è diventata un pretesto per i più incredibili scontri su quattroruote che si siano mai visti in un videogioco. In sostanza, prima si correva per evitare gli incidenti, mentre adesso è vero il contrario. La meccanica di *Takedown* fa emergere gli istinti più primordiali, che lo si voglia o meno, e non è raro trovarsi a perdere una gara perché si è perso troppo tempo a fare a sportellate con un'auto in quinta posizione senza preoccuparsi di rimontare le altre quattro lanciate verso il traguardo.

Le routine di IA di *Burnout 2* non hanno nulla a che spartire con quelle di questo seguito. Nel titolo dello scorso anno, l'interazione con i piloti della CPU era minima: lo scontro era accidentale piuttosto che voluto, con le vetture computerizzate che badavano unicamente alla propria gara, cercando di tagliare la linea del traguardo nel minor tempo possibile. In *Takedown* non vogliono solo arrivare prima del giocatore: vogliono anche fargli male.

Spetta quindi a quest'ultimo trasformarsi da preda in predatore e modificare il proprio focus dalla difesa all'attacco. L'incentivo, assai banalmente, è rappresentato ancora una volta dal turbo: qualsiasi mossa 'd'attacco' (sportellate, tagli di strada, tamponamenti e così via) è premiata con una dose di boost, esattamente come accadeva, e come accade tuttora, per la guida spericolata (derapate e percorrenze contromano, per esempio). Nel caso si riesca ad effettuare un 'Takedown' (ovvero a far schiantare brutalmente un avversario), la ricompensa è costituita dall'espansione della 'capacità di carico' della barra del turbo. Analogamente, essere messi fuori gioco da una vettura della CPU comporta la contrazione della medesima.

Se il Takedown che dà il nome al gioco costituisce una novità interessante e poco più, assai più esaltante è l'Aftertouch Takedown, una nuova caratteristica che incarna alla perfezione lo spirito combattivo alla base di *Burnout 3*: tenendo premuto un tasto di fuoco durante un incidente, si accede all'Impact Time, ovvero alla possibilità di rallentare l'azione e modificare la traiettoria della propria vettura incidentata. È così possibile sfruttare questo lasso di tempo (che può durare fino a 20 secondi in caso di incidenti particolarmente spettacolari) per coinvolgere le auto avversarie, dando vita a giganteschi grovigli di lamiera. L'orgasmo videoludico è raggiungibile mediante l'Aftertouch Takedown multiplo ovvero quando, con un tempismo perfetto, una coordinazione da professionista e un'immancabile dose di culo XXL, il giocatore riesce a duplicare, triplicare e persino quadrupli-

Un'aggiunta spettacolare al Crash mode è costituita dalla bomba collocata a bordo della propria vettura, che è possibile far detonare per aggiungere ulteriore spettacolo a incidenti già di per sé devastanti

care la portata degli incidenti, generando sequenze in slo-mo che farebbero la gioia di qualsiasi regista di Hollywood.

Visto quanto detto finora, le reintroduzione del Crash mode era non solo probabile, ma quanto mai scontata. E la modalità più divertente di *Burnout 2* torna in questo seguito decisamente potenziata grazie all'inclusione di rampe, nuove strutture scenografiche e il già citato Aftertouch, dando così vita a un'opzione che sarebbe in grado di reggersi sulle proprie gambe anche come gioco a sé.

E se le modifiche apportate alla meccanica di gioco, unite al potenziamento delle modalità multiplayer (vedi box Online trouble), costituiscono motivo di lode per Criterion, non si può comunque fare a meno di sottolineare il lavoro svolto dagli sviluppatori britannici nel curare anche i minimi dettagli: come la maggiore visibilità delle auto procedenti in senso inverso garantita dalla permanente accensione dei fari, le freccione verdi dei precedenti *Burnout* rimpiazzate da segnalazioni gialle più facili da individuare o il maggiore dettaglio che contraddistingue adesso tutte le locazioni del gioco (non che ci sia molto tempo per ammirare la cura riposta nel realizzare le strutture poligonali a bordo pista, a dire il vero).

In un periodo in cui molti sviluppatori sembrano ossessionati dall'idea del realismo, *Takedown* accantona qualsiasi velleità simulatoria per puntare tutto sulla velocità e sul divertimento puro, caratteristiche che hanno permesso al genere dei racing game di diventare così popolare negli anni scorsi. Descriverne la bellezza serve a poco, come serve a poco questa recensione. *Burnout 3* va provato. Solo sfrecciando su uno dei circuiti ad ambientazione europea del gioco, dosando accuratamente freno e sterzata (l'acceleratore rimane comunque inchiodato a tavoletta), succhiando avidamente dalla barra del turbo e concentrando il proprio sguardo sull'orizzonte mentre sagome multicolore sfrecciano accanto alla propria vettura a oltre 300km/h è possibile capire la bellezza dell'ultimo titolo Electronic Arts. Criterion non ha realizzato moltissimi giochi, quindi parlare del miglior prodotto mai sfornato dalla softco britannica difficilmente rende l'idea della grandezza di *Burnout 3*. Forse, e banalmente, ci riesce meglio questo: "è tutto quello che un racing game dovrebbe essere".

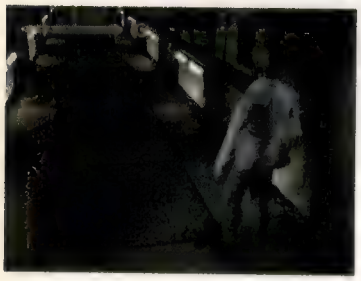
Voto: Nove su dieci

Online trouble

Oltre ad offrire le medesime modalità di gioco proposte offline (vedi box Double trouble) e a proporre un'interessante sfida a sei giocatori contemporaneamente (che purtroppo **Videogiochi** non ha potuto testare nella versione in suo possesso), l'online mode di *Takedown* annovera l'intrigante Team Road Rage, ovvero la riproposizione in chiave *Burnout*-istica di quella competizione che svariati possessori di *Project Gotham Racing 2* hanno ribattezzato Cat & Mouse. Due squadre da tre auto ciascuna: vince quella che riesce a difendersi dagli attacchi avversari e portare una delle suo auto al di la del traguardo. Delirio.

4:3 PS2, Xbox

Surround PS2
Dolby Digital 5.1 Xbox



Sebbene non manchino ambienti all'aperto, buona parte del gioco si consuma al chiuso, fra corridoi e porte. Tante porte. Fortunatamente, l'eccellente sistema di mappatura non è stato 'vittima' di modifiche

Silent Hill 4: The Room

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Americana** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCET**

Si direbbe che Konami e Capcom si siano date appuntamento alla quarta edizione delle rispettive serie horror per rinfrescarle. Sebbene nel caso di *Resdient Evil 4* si tratti effettivamente della sesta iterazione del franchise (riarrangiamenti e spin-off esclusi), sembra che per entrambe le saghe il numero '4' verrà ricordato come il numero del cambiamento. Al di là di questa coincidenza, la volontà delle due compagnie di risolvere la questione obsolescenza conservando il brand è comprensibile: con le vendite milionarie ormai un pallido ricordo e la concorrenza in crescita, è giunto il tempo di rinnovarsi per non scivolare ai margini di un mercato in rapido mutamento.

In sede di anteprima, pur non suggerendo il medesimo stravolgimento a cui Mikami sta sottoponendo la sua più intima creazione, le novità di *Silent Hill 4: The Room* suonavano incoraggianti. Trovarsi segregati in un appartamento sigillato dall'interno con nessun'altra via di fuga se non un buco apparso misteriosamente in una delle pareti del bagno appariva come una condizione di partenza quantomeno inconsueta, insignita di grande rilevanza dal primo sottotitolo nella storia del franchise e resa ancor più speciale dall'impiego di una specifica visuale in prima persona. Altre promesse di innovazione gettavano radici nell'accantonamento della torcia elettrica e della radio, in un nuovo inventario, in un sistema di combattimento più

"Ad ogni novità introdotta corrisponde nel migliore dei casi un nulla di fatto in termini evolutivi, e nel peggiore una drammatica regressione"

L'occhio nel pozzo

Come i suoi più recenti predecessori, *Silent Hill 4: The Room* stupisce per la mera qualità audiovisiva. Seppur avulsi da ogni traccia di normal mapping per ovvie deficienze tecnologiche, la massa carnosa e il lentigginoso dettaglio dei volti lascia senza fiato, mentre le animazioni facciali comunicano emozioni con sorprendete naturalezza. I dialoghi sono recitati con pregevole trasporto sull'onda di un ritmo lento quanto basta a dare respiro alle decadenti melodie musicali in sottofondo. Raggelanti effetti sonori diffusi in surround, dall'urlo animale al pianto sommesso, terrorizzano laddove il gioco in sé ammorba. Un espediente abusato, ma sempre efficace.

appagante e in creature germoglianti dalle pareti. La svolta sembrava inevitabile.

E così è stato, ma col senno di poi c'è quasi da rimpiangere che *The Room* non sia il solito *Silent Hill*. È quasi incredibile come ad ogni novità introdotta corrisponda nel migliore dei casi un nulla di fatto in termini evolutivi, e nel peggiore una drammatica regressione. Mosso dall'impellente necessità di rinnovare, lo sviluppo di *The Room* sembra sia stato condotto in un regime di panico piuttosto che nella ferma consapevolezza di cosa andasse cambiato e come.

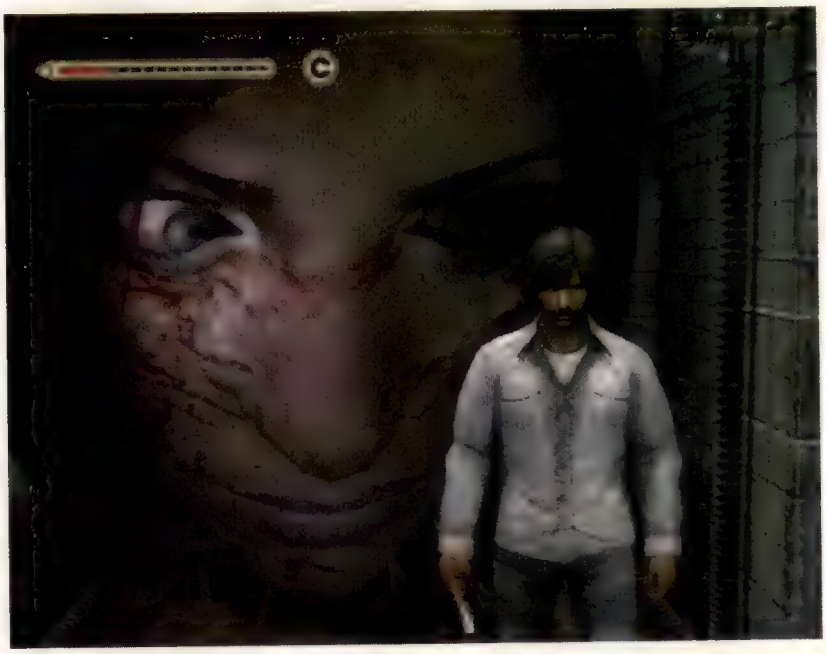
Innanzitutto, la latitanza della torcia elettrica non ha solo distrutto completamente l'elemento più caratteristico della serie (fendere l'oscurità nel terrore di incontrare l'indescrivibile, con l'affascinante danza delle ombre ad amplificare l'inquietudine), ma non trova giustificazione in alcun sostituto dagli effetti analogamente ansiogeni, risultando in un universo paradossalmente più familiare e confortante.

Con l'angoscia del contatto imminente dissolta assieme alla statica della radio, ogni creatura si presenta luminosa e facilmente aggirabile, ostentando un design che sa di già visto (ok, al di là di qualcuna decisamente 'sopra le righe'). L'unica novità sono gli 'spiriti', immortali entità levitanti la cui prossimità al protagonista ne provoca emicranie consumandone l'energia vitale. Ciononostante la loro debolezza persecutoria le rende più fastidiose che temibili, e il procedimento atto a sbarazzarsene definitivamente è fin troppo macchinoso per preferirlo ad un ben più agevole slalom.

L'ennesimo ritocco al sistema di combattimento non ha portato le migliorie sperate, risultando in una soluzione virtualmente indistinguibile dalle precedenti ad eccezione della modalità di appesantimento dei colpi vibrati con armi contundenti: piuttosto che esercitare una maggiore pressione sul tasto, è sufficiente premerlo ripetutamente. La totale deficienza avversaria, manifesta nell'incuranza con cui si lascia fracassare dalla spranga e nella cecicità con cui porta i suoi attacchi, svuota lo scontro di ogni tatticismo per riempirlo di ilarità. Banalmente, si picchia sul tasto finché il bersaglio non stramazza al suolo offrendosi all'inevitabile colpo di grazia. Inutile dire che la nuova mossa evasiva (tasto 'X' più inclinazione dello stick per un saltello nella rispettiva direzione) trova poche occasioni di impiego.

Talvolta *The Room* si comporta addirittura come il prodotto di una programmazione amatoriale. La maniera in cui i corpi di creature abbattute sulle scale ne discendono i gradini (non rotolando, bensì 'slittando' uno spigolo dopo l'altro a velocità incompatibili col buon gusto) annienta la sospensione dell'incredulità, e quando una minaccia alta due metri accusa i colpi inferti emettendo un sonoro rutto (letteralmente), nel giocatore cinico monta il sospetto che Konami abbia deciso di rinfrescare la serie seguendo l'esempio di *Parodius*.

Il nuovo sistema di inventario permette di selezionare ogni oggetto recuperato con una semplice carezza sulla croce direzionale, e senza arrestare il fluire dell'azione, disancorando felicemente la serie da uno dei suoi più ostinati anacronismi. Ciò che sorprende è la scelta di limitarne la capienza (solo 8 'slot'), obbligando il giocatore a riversare periodica-



Se vi state chiedendo quale sia il nemico che rutta (vedi testo principale), eccolo. Un paziente d'ospedale sottoposto ai mutamenti del caso. Tra cui, evidentemente, un apparato digerente in attività perpetua

mente il suo contenuto in un baule parcheggiato nel salotto dell'appartamento. Prevedibili le conseguenze: la maledizione di *Resident Evil* arriva ad affliggere *Silent Hill* proprio quando il buon senso sembrava averla cancellata dalla faccia della Terra del Videogioco. L'opera di perlustrazione delle stanze mossa dalla volontà di recuperarne tutti gli oggetti utili può portare a ritrovarsi con le tasche piene proprio dinnanzi a quello più importante, obbligando a retrocedere verso l'appartamento per alleggerirsi (una spossante procedura che comporta caricamenti e attese di varia natura). Tanto un proiettile quanto una pistola a tamburo occupano il medesimo spazio, e quando una mazza da golf o una spranga è stata ormai piegata dall'uso, l'impossibilità di sbarazzarsene se non depositandola nel baule irrita non poco. In una sola occasione (una sola) il baule accenna alle sue potenzialità inespresse, partecipando alla risoluzione di un semplice enigma.

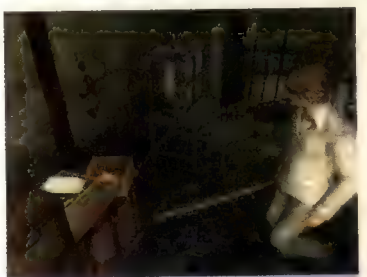
E a proposito di enigmi, la latitanza di uno specifico selettore della difficoltà già prelude alla tragedia. Nell'evidente volontà di fluidificare l'esperienza, Konami ha ripiegato sulla banalità del codice numerico e delle placche da incastonare in apposite fessure. Anche quando la soluzione passa per il ragionamento, il protagonista provvede a svolgere tutto il lavoro esternando le sue illuminanti intuizioni. In altri casi, è il gioco stesso a fornire chiare indicazioni sul da farsi spargendo note un po' ovunque, relegando così il giocatore a ruolo di mero esecutore.

Infine c'è l'appartamento, terreno di coltura per nuove invezioni tragicamente impoverito da un'incerta implemetazione. Il suo ruolo è fondamentalmente quello di 'zona franca' in una struttura narrativa episodica, scandita dal progressivo completamento dei 'mondi' (la metropolitana, la prigione, l'ospedale e così via) che si susseguono al di là del varco nella toilette. Al termine di ciascuno, il potagonista si 'risveglia' nel proprio letto, pronto a rigettarsi nel buco per una nuova avventura nell'ignoto.

L'idea è certamente intrigante e non priva di fascino. Osservare attraverso le finestre il silenzioso fluire del traffico cittadino o gli inquilini del palazzo prospicente acuisce il senso di segregazione, mentre sbirciare i vicini di casa dallo spioncino della porta o da una frattura nella parete rafforza quello di impotenza. Ogni scenario concluso con successo omaggia con la graduale degenerazione della 'realtà' dell'appartamento, compensando in minima parte un'altra eccezione alla tradizione di *Silent Hill*: piuttosto che proporre la consueta bidimensionalità ambientale, alternandosi fra il mondo reale e quello corrotto dalle tenebre, la progressione lungo il gioco passa per l'offensivo invito a ripercorrere le scenografie già battute in compagnia di una pallida citazione di *Ico*.

Ma il difetto principe di *The Room* è la sua incapacità di terrorizzare. Malgrado l'ottima realizzazione tecnica, ogni espediente atto allo scopo è vittima ora di una sconfortante prevedibilità, ora di una più banale inefficacia, finendo per trasformare quello che un tempo era una ricca fonte di incubi in una casa degli orrori illuminata a giorno.

Voto: Cinque su dieci



Camera con vista

La storia narrata da *The Room* tralascia dettagli da integrare con la propria immaginazione e prevede quattro finali (due negativi e altrettanti positivi). È un racconto moderatamente appassionate, che ribadisce in David Lynch e Stephen King le sue principali fonti di ispirazione, e che afferra la struttura del giallo poliziesco (di fatto è un racconto di omicidi seriali) per affogarla nel sangue sacrificale del più oscuro misticismo (di fatto gli omicidi seriali non sono fini a se stessi). Ciononostante, chi preferisce l'approccio psicologico e intimista di *Silent Hill 2* dovrà fare i conti con una realtà più 'concreta'. Seppure non ai livelli di *Silent Hill 3*.

scheda tecnica

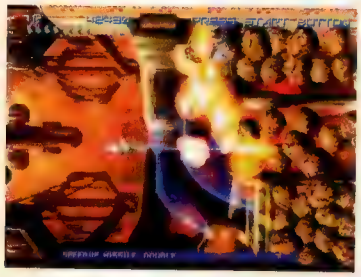
Video
4:3

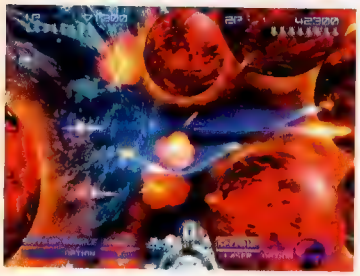
Audio
Stereo

Giocatori
2

Gradius V

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Treasure**



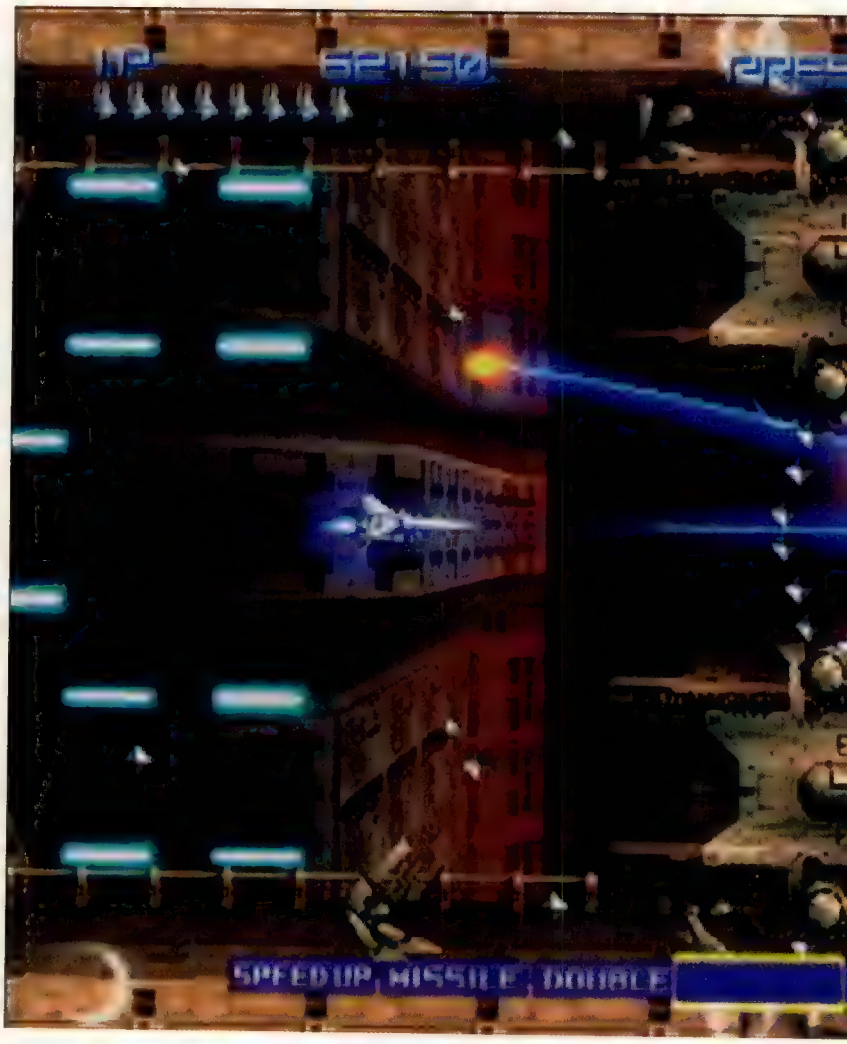


La modalità per due giocatori è la ciliegina sulla torta, sia che si scelga di affrontarla in un clima di cooperazione, sia che si opti per il vicendevole furto indiscriminato di bonus ed Option, tanto caro agli appassionati di sparatutto di vecchia data

Quando si ha a che fare con un Grande Classico (sì, con le maiuscole) come *Gradius*, è difficile per uno sviluppatore non lasciarsi prendere la mano. Magari si vorrebbe inserire qualche elemento nuovo di zecca, rivoluzionare il gameplay, aggiungere fattori estranei al concept originale, il tutto nel tentativo di dimostrare il proprio valore. Chi rinnova radicalmente e con successo un Grande Classico, del resto, deve essere indubbiamente un genio del design, no? Peccato che l'impresa in questione sia quasi impossibile, e che lavorare nel rispetto della saga a cui si deve dare un erede sia assai più arduo che buttarsi a capofitto e stravolgerne le fondamenta, quasi sempre con esiti terrificanti. Ed è qui che entra in gioco Treasure.

Gli sviluppatori di *Radiant Silvergun*, *Bangai-O* e *Ikaruga* non hanno tentato di imporsi sul gameplay di *Gradius*, lasciandosi invece ispirare, se non addirittura trascinare, dall'anima di quella che è unanimemente ritenuta la serie che ha dato vita al concetto stesso di sparatutto moderno. Nessuno sconvolgimento, neanche l'ombra di un'aggiunta forzata: Treasure ha 'semplicemente' arricchito *Gradius*, lasciandone perfettamente inalterato lo spirito originale. E questo non può che essere un bene.

Le familiari ondate iniziali, i 'crediti' raccolti dai nemici rossi abbattuti, le progressive proposte della barra degli armamenti e il trionfale ritorno degli avversari classici della serie (unici assenti ingiustificati, curiosamente, i Moai) testimoniano il rispetto e l'amore nutriti da Treasure per lo sparatutto di madre Konami. Allo stesso tempo, la possibilità di riprendere ogni livello dal punto in cui si è stati annichiliti, (con gli eventuali satelliti, 'Option' nel gergo di *Gradius*, ad attendere il rientro del padrone), assieme al meticoloso snellimento dei controlli e all'astuto adeguamento del rilevamento delle collisioni dimostrano il talento della piccola softco giapponese nella rilettura del bidimensionale in chiave moderna.



"Le quattro configurazioni offensive di base non vanno a profanare inopportunamente l'arsenale storico del serie, ma ne incrementano la flessibilità"

Fatti e curiosità - 1

Prodotto nel 1986 e conosciuto successivamente in Occidente con il nome di *Life Force*, *Salamander* nacque come spin-off di *Gradius*, del quale adottava una versione semplificata del sistema di armamento. A differenza del suo ispiratore, però, *Salamander* poteva vantare uno stile grafico 'organico', molto in voga all'epoca, e alcune sezioni in cui lo scorrimento verticale si sostituiva inaspettatamente a quello orizzontale. Convertito praticamente su ogni tipo di computer e console, *Salamander* diede origine anche ad una versione aggiornata, pubblicata unicamente in Giappone, e ad un seguito dal titolo, decisamente scontato, di *Salamander 2*.

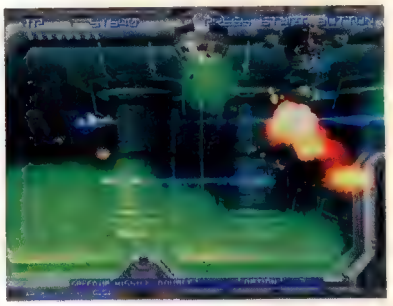
Il Vic Viper, vascello posto da sempre a difesa dell'umanità e ormai assurto ad autentica icona di *Gradius*, è stato lasciato intatto, e lo stesso vale per le sue armi. Ciononostante Treasure ha pensato bene di concedere un grado di controllo superiore sull'operatività degli strumenti bellici a disposizione. Le quattro configurazioni offensive di base (completamente personalizzabili a gioco completato) non vanno a profanare inopportunamente l'arsenale storico del serie, ma ne incrementano la flessibilità consentendo di sfruttare più efficacemente i satelliti e approfondendo ulteriormente l'originale valenza strategica del sistema d'armamento. Con un po' di perizia, il giocatore può trasformare la sua navetta in una vera fortezza volante, fornita di una potenza di fuoco con pochi eguali nel panorama degli sparatutto per PS2, ma ciò non genera (come spesso accade) situazioni in cui gli avversari siano chiaramente in affanno, soffocati dalla tempesta di proiettili e laser scatenata loro contro. Il che equivale a dire che *Gradius V* vanta un bilanciamento magistrale, frutto di un perfetto equilibrio tra le caratteristiche del Vic Viper (finalmente efficace anche con pochi potenziamenti) e il disegno delle ondate nemiche, la conformazione degli scenari e la forza bruta dei boss.

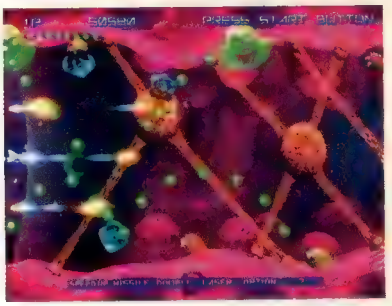
Questi ultimi denunciano un'aggressività talvolta spaventosa, nonché un design che spazia dall'estrema validità alla pura genialità. Come la sfera a caccia di Vic Viper all'interno di una gabbia e tutte quelle navi madre che, oltre a dare un nuovo significato all'espressione 'pioggia di piombo fuso', sfruttano i fondali per spremere il caccia dallo schermo. Senza contare i bersagli multipli dei boss più infami, le barriere poste a protezione di dette zone sensibili, l'estrema mobilità generale e lo smacco del tempo limite, esaurito il quale tocca assistere allo sdegnoso e definitivo allontanamento dell'enorme avversario.

Nel corso delle prime partite, tanto i neofiti quanto gli esperti subiranno simili umiliazioni con frequenza, dal momento che *Gradius V* è, nel pieno rispetto della tradizione, 'abbastanza' difficile. Difficile, si badi bene, ma onesto, contrariamente a quanto può dirsi dei più recenti sparatutto di scuola nipponica. Tutto è infatti lasciato all'abilità del giocatore, alla sua perseveranza offensiva in un regime di schivate continue tese a penetrare il fitto-ma-non-troppo fuoco di sbarramento nemico.

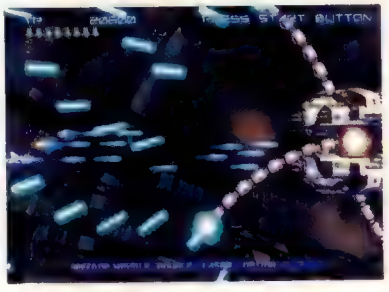
Tanto per gradire, poi, Treasure ha implementato un sistema di 'loop' che eleva all'ennesima potenza la longevità dell'opera, fornendo una sfida duratura tanto al divoratore di shoot'em up, quanto al semplice curioso. Portando a termine il gioco 'base', si guadagna l'accesso ad una nutrita serie di rivisitazioni dei livelli standard, caratterizzati da una maggiore quota lorda di feccia aliena, da alcuni avversari esplodenti colpi beffardi al momento della loro dipartita e, dulcis in fundo, da un palpabile innalzamento dell'astio esternato dai boss, puntualmente forniti di nuove armi e interessati da insidiose mutazioni strutturali.

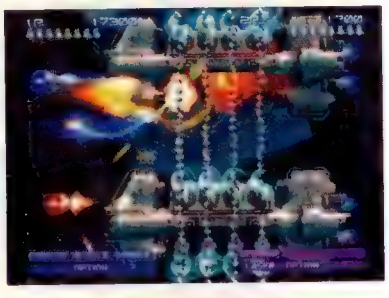
Treasure, infine, è stata in grado di fondere abilmente il vecchio e il nuovo anche dal punto

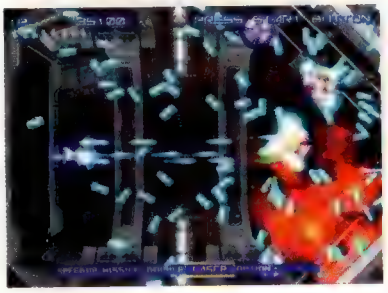




L'eccelso level design rispetta le linee guida della serie, proponendone una rivisitazione di tutti i suoi capisaldi. Non poteva quindi mancare un raccapricciante livello organico in puro stile *Salamander*







di vista squisitamente estetico, allestendo uno spettacolo audiovisivo che definire esaltante sarebbe decisamente riduttivo. I colori accesissimi (quasi in odor di neon), i bagliori dei laser, le esplosioni accecanti, le scintille generate dai colpi infranti sulle corazze dei boss, le lingue di fuoco e i fluidi mefitici fanno il paio con i riarrangiamenti dei vecchi temi musicali e dei fragorosi effetti sonori, per ridare lustro all'atmosfera tipica degli sparatutto d'epoca.

I veri cultori degli shoot'em up Konami non mancheranno di apprezzare oltre ogni dire i numerosi riferimenti alle saghe storiche della softco giapponese rintracciabili un po' ovunque. Il citazionismo parte dai *Gradius* a 8bit per arrivare al misconosciuto *Gradius Gaiden* per PSone, passando per *Salamander* e addirittura *Space Manbow* (vedi box).

In cotanto ben di Dio retro-avanguardista, a voler cercare il proverbiale pelo nell'uovo, si potrebbe lamentare la scarsa visibilità dei proiettili esplosi dai nemici minori nelle situazioni più concitate. Ma questo, in tutta onestà, è l'unico difetto imputabile a *Gradius V*. Il che è tutto dire.

Voto: Nove su dieci

Fatti e curiosità - 2

Space Manbow, pubblicato da Konami in formato MSX2 nel 1989, presentava soltanto dei legami marginali con la serie *Gradius*, ma ne condivideva a tutti gli effetti lo spirito di fondo. Il sistema di armamento era diverso, nonché decisamente più immediato (nonostante una curiosa dipendenza delle armi da una barra da riempire con le apposite capsule), ma il level design, il gran numero di postazioni ostili ancorate al suolo e ai soffitti, gli schemi di movimento delle ondate nemiche, alcune armi (tra cui gli immancabili Option) e il feeling generale del gioco lo avvicinavano a *Gradius* più di quanto potesse sembrare ad una prima occhiata.

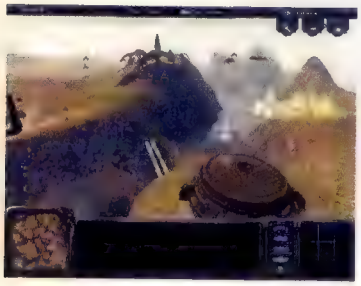
Ground Control II Operation Exodus

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Vivendi / Sierra** Sviluppatore: **Massive Entertainment**

Athlon / Pentium III 800MHz
128MB RAM
Scheda grafica 32MB con T&L
Scheda audio DirectX 9
1.5GB su hard disk

Athlon XP 2000+ / Pentium IV 1,5GHz
256MB RAM
GeForce 3 o superiore 128MB
Scheda audio DirectX 9
1.5GB su hard disk

LAN	8
Online	8



Oltre ai rinforzi, il giocatore può ordinare bombardamenti aerei in qualsiasi zona della mappa così come l'invio di sensori per rivelare le minacce al di là del proprio 'confine visivo'

Lo strategico in tempo reale si sviluppa tradizionalmente lungo due direttrici. Quella amministrativa comporta la produzione di impianti ed unità di vario genere utilizzando le materie prime estratte dal territorio. Quella operativa vede quanto prodotto impiegato per annichilire la fazione avversa.

Uscito circa quattro anni fa, l'originale *Ground Control* si distingueva dagli RTS classici non solo per l'impiego di un motore grafico completamente poligonale, ma soprattutto per l'inesistenza della 'prima direttrice'. Ad ogni missione, il giocatore veniva posto al comando di uno schieramento predefinito e inalterabile. Niente rastrellamento di risorse. Niente edificazione di roccaforti. Niente allestimento delle truppe. *Ground Control* era 'Ecco le tue unità, e buona fortuna'.

Di conseguenza, piuttosto che dalla *quantità* delle forze accumulate sul campo, l'esito dei conflitti dipendeva esclusivamente dalla *qualità* della strategia adottata con quelle a disposizione. Prevedibilmente, la mancata contemplazione di incarichi amministrativi significava la necessità di adottare maggiore prudenza e di sostenere un ritmo di gioco insolitamente (e relativamente) più frenetico.

Pur restando fedele alla filosofia originaria, con l'ago della bilancia inchiodato sulla zona rossa dello spettro, *Ground Control II*

Scorrendo col mouse su una qualsiasi unità visibile (sia alleata che nemica) ne vengono illustrati il raggio visivo (cerchio blu) e la gittata delle armi (cerchio rosso) dando modo di attivare le unità più adatte a colpire d'anticipo. Ogni unità, inoltre, guadagna esperienza sul campo, diventando più forte e resistente

"Ancor più della profondità tattica di *Ground Control II*, è la varietà delle missioni concepite per illustrane le sottigliezze a stupire ed avvincere"

RTS-FPS

La modalità multiplayer di *GCII* propone soluzioni in chiave cooperativa o antagonista. Nel primo caso, fino a tre giocatori possono darsi alla conquista di una delle mappe già affrontate nella modalità in singolo. Nel secondo, il numero di partecipanti ammessi sale a otto mentre le mappe sono ovviamente specifiche. Inutile dire che il fattore umano porta ad un'incredibile accelerazione del ritmo conflittuale, rispetto al quale la modalità in singolo appare un placido tutorial. È quasi come mettere piede per la prima volta nel arene di un FPS online. Ma la perseveranza premia con una rinnovata consapevolezza dell'ottimo lavoro di bilanciamento delle unità svolto dagli sviluppatori.

integra alla dinamica schiettamente operativa dell'originale un'astuta rielaborazione della componente amministrativa dell'RTS tradizionale. Il giocatore può ora chiedere rinforzi, incidendo così lì dove il precedente capitolo non permetteva di interferire. La progressiva conquista di particolari Postazioni Vittoria (PV) collocate nei punti nevralgici della mappa accorda il flusso di finanziamenti (Punti Acquisizione, PA) necessario al mantenimento di un maggior numero di unità, facendo sì che il proprio esercito cresca progressivamente all'aumentare della sua penetrazione in territorio ostile.

Sebbene dal punto di vista concettuale i PA siano di fatto assimilabili alle materie prime e le PV alle rispettive fonti di approvvigionamento, l'adattamento proposto da *Ground Control II* concorre ad arricchire il pensiero strategico con nuove variabili piuttosto che a 'distrarlo' con questioni amministrative. Ma non solo. Se in altri RTS la natura finita delle risorse può significare l'incapacità di far fronte a perdite ormai insostituibili, la natura 'elastica' dei finanziamenti (una unità perduta è solo una unità in meno da mantenere) concede sempre una 'seconda chance', sostenendo perfettamente l'elevato tasso di mortalità che caratterizza i conflitti di *GCII*.

Purché si disponga di una Zona di Atterraggio (o ZA). Piuttosto che produrre o ricercare autonomamente le unità desiderate, il giocatore sceglie di volta in volta fra quelle disponibili nella missione in corso, evadendo poi l'ordine al quartier generale. La 'consegna' ha luogo per mezzo di una navetta (dalla limitata capacità di carico) presso la suddetta ZA. Tuttavia, il tempo impiegato dal velivolo per giungere sulla zona, unito a quello speso dalle nuove truppe per coprire la distanza che le separa dal luogo del conflitto, obbliga a giocare d'anticipo, e rapidamente: l'allestimento di un rinforzo massiccio comporta attese spesso inaccettabili alla luce della velocità con cui milizie nemiche ben organizzate possono avere la meglio sulle proprie.

In *Ground Control II* il successo dipende in ugual misura tanto dalle proprie capacità offensive quanto da quelle difensive. Conquistare una PV significa stanziare unità preziose a sua protezione per evitare che il nemico ne riscatti il dominio (con ovvie ripercussioni sui finanziamenti) mentre si è impegnati su altri fronti. Ancor più importanti sono ovviamente le zone di atterraggio, anch'esse di proprietà mutevole a seconda del piede che le calpesta. Perdere l'unica zona di atterraggio eventualmente conquistata non comporta solo la rinuncia ai rinforzi, ma anche il progressivo incremento dell'esercito avversario. Spesso è il preludio alla sconfitta.

È questa necessità di procedere con perizia verso la prossima PV, associata all'obbligo di coprirsi le spalle, a rendere speciale *Ground Control II*. Massive Entertainment non poteva scegliere titolo più appropriato per un RTS che esprime così efficacemente l'idea di 'controllare il territorio'. Ma l'appagamento non nasce tanto dall'ammirazione delle proprie truppe distribuite con criterio sul campo di battaglia, quanto dallo sforzo intellettivo che ha portato a quel risultato. Ogni tipologia di unità, dalla fanteria leggera al sistema missilistico, dall'artiglieria mobile al velivolo a reazione helidyne, ha un preciso valore strategico, per altro mutevole in virtù della duplice modalità operativa di cui dispongono (l'APC per il trasporto truppe, ad esempio, può fornire supporto alla fanteria con la sua mitragliatrice pesante o in alternativa sparare

Sebbene il motore viaggi a velocità più che soddisfacenti anche su PC di media potenza, in caso di rallentamenti è talvolta necessario insistere sul mouse per selezionare la funzione desiderata dal pannello di comando. Fortunatamente le 'scorciatoie' via tastiera risolvono il problema, agevolando la rapida gestione delle truppe nei momenti di gioco più caotici

granate fumogene). Non esiste una unità oggettivamente migliore di un'altra, ma solo una più indicata di un'altra ad assolvere un determinato incarico. E il generale nemico dimostra di esserne dannatamente consapevole. Hai circondato la tua zona di atterraggio con un impenetrabile schieramento di carri armati e fanteria d'assedio? Ecco piovere dal cielo i devastanti omaggi catapultati dall'artiglieria nemica appostata a distanza di sicurezza, subito seguiti da un gruppetto di soldati a riscattare la zona con la forza di una pernacchia.

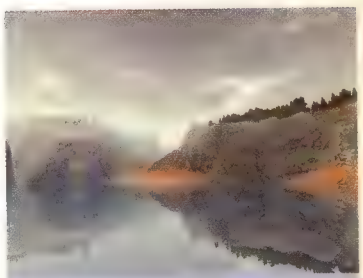
Ovviamente la conformazione del terreno incide sull'efficacia della strategia adottata, con l'appostamento su zone soprelevate a significare un vantaggio per cecchini ed altre unità balistiche e la percorrenza di quelle boscose ad aumentare protezione e copertura della fanteria. Non mancano inoltre strutture schierabili, come sensori e mitragliatrici automatiche, o fisse, come bunker e postazioni antiaeree da sfruttare accomodandoci singole unità appiedate.

Ma ancor più della profondità tattica di *Ground Control II*, è la varietà delle missioni concepite per illustrane le sottigliezze a stupire ed avvincere. Le prime operazioni introducono all'impiego di unità di fanteria e mezzi di terra leggeri, proponendo scenari urbani post-apocalittici da percorrere in una sorta di reinterpretazione su larga scala di *Full Spectrum Warrior*. I balconi di ogni edificio si offrono all'appostamento di soldati, soddisfacendo la necessità di penetrare il territorio in un regime di copertura reciproca fra le varie unità. In seguito, operazioni di scorta si alterneranno ad altre di soccorso, non prima di aver illustrato le potenzialità dei cecchini in un'avvincente missione stealth. Completato il primo gruppo di operazioni al comando delle forze della Northern Star Alliance, la varietà non si assopisce nel successivo, incentrato sui Viron (una razza aliena dotata di unità significativamente difformi per caratteristiche e funzionalità) e offerente inedite situazioni belliche a base di tecnologie "nanorganiche".

Tuttavia *GCII* non è avulso da difetti. Come accade in altri RTS, una sceneggiatura prestabilita può talvolta scatenare eventi imprevedibili, cogliendo il giocatore incolpevolmente impreparato. Diverse missioni esordiscono in situazioni decisamente critiche la cui risoluzione può comportare un'estenuante serie di abbandoni e ripartenze prima di addivenire all'unica tattica di contrasto praticabile. E infine, piuttosto che impennarsi gradualmente, spesso la curva di difficoltà raggiunge il picco verso i 3/5 della missione per poi precipitare nella pura formalità, con il giocatore ormai imbattibile lanciato alla facile conquista delle rimanenti PV.

Ma in quei 3/5, il belligerante RTS espresso da Massive Entertainment riesce a distinguersi egregiamente per freschezza concettuale, eccellenza esecutiva e varietà operativa, meritandosi un posto d'onore nel plotone dei più blasonati esponenti del genere.

Voto: Otto su dieci



Beautiful ground

Si sarebbe potuto pubblicare la foto che vedete qui sopra attribuendola a *Far Cry*. E nessuno avrebbe battuto ciglio. Perché *GCII* è così visivamente magnifico e dettagliato che i suoi ambienti sostengono egregiamente l'indagine di occhi ad altezza FPS. Il più delle volte, zoomare sul campo di battaglia serve ad apprezzare il formidabile prodotto del motore grafico piuttosto che a soddisfare effettive esigenze ludiche. I soldati da assedio si guardano intorno dall'interno dei loro imponenti caschi, mentre le splendide distese acquose riflettono il paesaggio sovrastante e tutto ciò che lo percorre. E non è necessario un PC da *Doom 3* per godere di tutto questo.

scheda tecnica

4:3	PS2, Xbox, GC
Stereo Dolby Digital	PS2, Xbox, GC Xbox

In *Psi-Ops* è sufficiente puntare un oggetto per sollevarlo con la sola imposizione delle mani. In *Second Sight* devi premere un tasto per 'svelare' gli elementi interagibili della scena, quindi agire sulla levetta analogica per selezionare quello desiderato e infine premere un altro tasto per operare. Una procedura inutilmente macchinosa

Second Sight

Sistema: **PS2, Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Codemasters** Sviluppatore: **Free Radical**

A giudicare dalla serie *TimeSplitters* si direbbe che Free Radical si sia deliberatamente opposta alle tendenze e alle consuetudini prevalenti nell'ambito degli sparatutto in prima persona e degli action game. Il che è curioso se si considera che il personale che vi ha lavorato è il medesimo che ha contribuito a creare quelle stesse tendenze all'epoca della sua militanza in Rare, producendo titoli seminali come *GoldenEye* e *Perfect Dark*. Lo stile cinematografico, la coerenza narrativa e il combattimento tattico e ponderato delle produzioni per Nintendo 64 sono stati completamente (e intenzionalmente) scartati per dar corpo ad uno sparatutto frenetico, ma semplice, divertente, ma meno significativo di quanto il pedigree della casa lasciasse sperare.

Ma qualcosa sta cambiano in Free Radical. Con il prossimo *TimeSplitters 3* finanziato da Electronic Arts, il team sembra intenzionato a dare una consistenza narrativa al franchise (vedi anteprima pubblicata sul numero scorso), ma è in questo *Second Sight* che si manifesta chiaramente la pulsione al rinnovamento del team inglese, un thriller a base di poteri paranormali e dinamiche stealth inteso come vera e propria 'esperienza'.

Il che non vuol dire che *Second Sight* non abbia caratteristiche in comune con gli altri membri della famiglia. Al contrario. I fan di *TimeSplitters* non faticheranno a cogliere il 'particolare' character design del team inglese, mentre la base russa innevata, l'impronta musicale, il suono dell'AK47 e addirittura i fori prodotti dai proiettili nelle pareti appartengono ad una tradizione che risale a *GoldenEye*.

"Il respiro del potere telecinetico è soffocato da una generale povertà di elementi interagibili, e discutibili routine fisiche fanno il resto"

Il Dottor John Vattic si risveglia in un misterioso centro di ricerca in uno stato di amnesia e con in dote diversi poteri psichici come la telecinesi, l'auto-rigenerazione, l'onda d'urto, l'invisibilità e la capacità di proiettare il fantasma di se stesso. Queste abilità non sono inizialmente tutte disponibili, ma vengono introdotte dal gioco una per volta mentre Vattic cerca di fuggire dalla struttura e far luce sulle ragioni dalla sua prigionia. Ad aiutarlo provvedono una serie di flashback giocabili che rimandano a qualche mese addietro e che offrono l'opportunità di apprendere tecniche più 'fisiche' mentre il dottore impara l'arte dello stealth e della guerra prima di prendere parte ad un'operazione militare.

Sebbene la storia non affronti tematiche di particolare originalità, è raccontata con estrema grazia, destando e poi soddisfacendo l'interesse del giocatore con il giusto ritmo e, soprattutto, senza ricorrere a tecniche abusate. Immune all'ingerenza di scene di intermezzo, orchestrato con mano leggera e rischiarato da una gentilezza espositiva in netta contrapposizione con la brutalità da action movie hollywoodiano di molti suoi colleghi, *Second Sight* è un nuovo punto di riferimento nell'arte del racconto attraverso il videogioco (piuttosto che 'attorno' al videogioco). La tecnica del flashback funziona in maniera eccellente e rimanda al notevole risultato ottenuto da Silicon Knights con *Eternal Darkness*. Ma è più modesta nelle sue ambizioni, più focalizzata sull'incarico da assolvere e pertanto più efficace. Free Radical ha davvero fatto centro. Anche i momenti scriptati sono realizzati con una tale dimestichezza da risultare occasionali piuttosto che prestabiliti, e una maniacale attenzione ai dettagli arricchisce di credibilità il mondo simulato. Quest'ultimo aspetto si esprime egregiamente attraverso i terminali, veri e propri sistemi operativi da indagare aprendo cartelle e consultando documenti. Il giocatore non ha neanche bisogno di inserire 'manualmente' eventuali codici di accesso: se il protagonista li conosce, provvederà lui stesso a farlo sollevando l'utente da un'inutile incombenza. In una delle prime fasi di gioco, Vattic uccide una guardia per poi accedere al suo computer sulla scrivania. Lì scopre che la sua vittima stava intrattenendo una conversazione con l'amata via chat testuale prima di ricevere un colpo alla testa, e mentre a video si susseguono i vari "Ci sei?" e "Ehi, dove sei finito?" non si può fare a meno di rammaricarsi per il gesto appena compiuto. Ma c'è dell'altro. Scollegandosi e ricollegandosi al terminale, il log riporta l'uscita e il rientro, e dall'altra parte arriva il messaggio "Ah! Ma allora ci sei!". Fantastico.

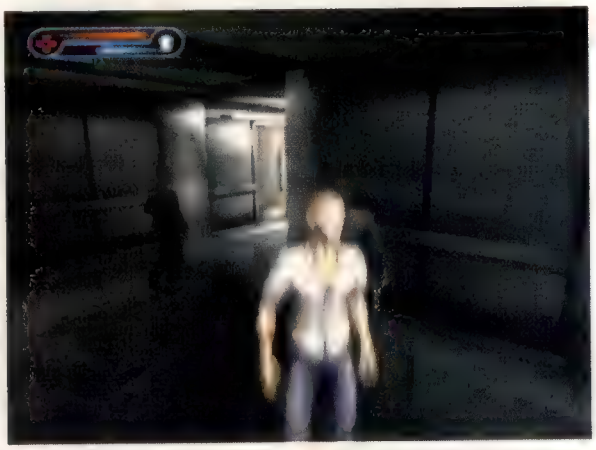
Lo stesso non si può dire delle dinamiche stealth. *Second Sight* non prevede alcun radar e nonostante la pressione del tasto Triangolo permetta di switchare in tempo reale fra un sistema di inquadrature alla *Metal Gear Solid* ed uno alla *Splinter Cell*, non si gode mai di una piena consapevolezza del pericolo. Sebbene un certo livello di frustrazione sia congenito alla progressione silenziosa, l'eccitazione svanisce alla prima capitolazione e gli infiniti riavvii uniti a lunghi periodi di stasi in attesa che l'allarme si ammutolisca uccidono il divertimento. Il fatto che le più scoraggianti sezioni stealth vengano proposte nella parte iniziale del gioco (durante la fuga dal laboratorio) minaccia di allontanare anzitempo i giocatori meno perseveranti.

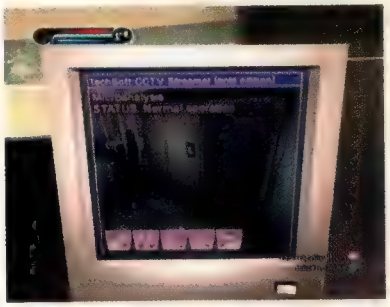
Ben più riuscite sono le fasi di combattimento. L'essenziale ma efficace sistema di lock-on è arricchito dalla possibilità di registrare la mira per colpire punti specifici del bersaglio. Le armi sono familiari è realizzate con sapienza (vedi Sniper), la copertura è facile e divertente da usare, e i conflitti a fuoco sono esaltanti.

Il che riporta a discorrere delle abilità psichiche di *Second Sight*. L'infelice separazione operativa fra gli attacchi psichici e quelli portati con le armi da fuoco (non è possibile impiegare entrambi contemporaneamente come in *Psi-Ops*) è aggravata dalla necessità di selezionare gli uni o gli altri da un apposito menu. Sebbene quest'ultimo sia richiamabile e consultabile con una semplice azione sulla croce direzionale, la procedura vede il gioco mettersi in pausa a grave detrimento del

Sniper

L'esperienza maturata da Free Radical con le dinamiche dello sparatutto in soggettiva si manifesta splendidamente in *Second Sight*. Il fucile di precisione, in particolare, testimonia la competenza con cui è stato condotto il trasloco dalla prima alla terza persona, combinando l'esigenza di zoomare sull'obiettivo con il mantenimento di una visuale esterna. Laddove il sistema di lock-on provvede ad orientare il mirino in direzione del bersaglio, il reticolo di mira riproposto nell'angolo in basso a destra può essere manovrato per eseguire gratificanti headshot. Curiosamente, sebbene il sistema si occupi di zoomare automaticamente, non si soffre per l'eccessiva semplificazione.





È indubbiamente appagante osservare la vittima di un'azione telecinetica esternare la sua disperazione esplodendo colpi d'arma da fuoco. Un po' meno vedere un corpo scaraventato verso la parete restarci conficcato dentro

ritmo. Le stesse abilità psichiche impiegano troppo tempo per rivelare il loro pieno potenziale e il più delle volte trovano applicazione nella risoluzione di semplici enigmi (o per sopperire alla difettosa dinamica stealth ripiegando sul dono dell'invisibilità). Il respiro del potere telecinetico è inoltre soffocato da una generale povertà di elementi interagibili, mentre discutibili routine fisiche (per tacere delle collisioni. Spesso ci si trova ad 'indossare' una barile piuttosto che a spingerlo con il corpo) fanno il resto. I nemici possono essere scagliati in una sola direzione (frontalmente rispetto a Vattic) mortificando la strategia e il divertimento.

Tristemente piombato fra la superiore fisica di *Psi-Ops* e la magistrale dinamica stealth di *Riddick*, *Second Sight* soffre il peso del confronto. Ciononostante non merita una bocciatura. Malgrado i suoi limiti, è un'opera realizzata con intelligenza, una storia raccontata splendidamente, un'esperienza, in fine dei conti, soddisfacente.

Voto: Sette su dieci

Second Sight è giocabile in italiano, ma si sconsiglia caldamente di farlo. Non tanto per il testo dei dialoghi (recitati comunque in inglese), non privo di errori, quanto per cose come 'Scene tagliate' (piuttosto che 'Cut-scenes') nel menu principale o "Sei mesi dopo" (piuttosto che "Sei mesi *prima*") in apertura dei flashback. Hmmm...

Psico-sneaking

Sebbene difettosa, la dinamica stealth si poggia su basi solide. Portarsi spalle al muro non richiede che la pressione di un tasto (R1), mentre esporsi per far fuoco non pretende altro che... be', far fuoco. Funziona come *MGS2*, ma meglio. Con una semplice flessione della leva analogica, convessità e concavità possono essere percorse senza sollevare le scapole dal muro. Come in *Psi-Ops*, l'appostamento dietro l'angolo si presta alla messa in atto di scherzetti di natura psicocinetica ai danni delle guardie in attesa lungo il corridoio. Non c'entra niente con lo stealth, ma è curioso registrare l'impossibilità di interagire con interruttori o terminali da posizione accucciata.

4:3	PS2, Xbox
50/60Hz	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Digital	Xbox

La libertà di azione esibita dalle fasi di combattimento si estende in talune occasioni anche al puzzle solving. Il crollo di un tratto di ponte, ad esempio, può essere superato sia levitando sopra ad una lamiera che utilizzando la telecinesi per coprire la breccia con materiale di fortuna

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Sistema: **PS2, Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Midway** Sviluppatore: **Interno / ESP Team**

Eppur si muove. Dopo aver rianimato il catatonico franchise di *Mortal Kombat*, e in attesa del promettente *Area 51*, Midway dispone un'altra pedina nel suo faticoso piano di rilancio dell'immagine. Dopo gli anni bui caratterizzati da sequel spazzatura e produzioni di serie B, il publisher americano sembra aver finalmente abbracciato la politica dell'originalità, o quantomeno della qualità. Ne è conferma *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, che si dimostra a sorpresa una delle uscite più interessanti dell'apatico trimestre estivo. Una sorpresa amplificata dal moderato supporto mediatico che ha preceduto l'arrivo del gioco sugli scaffali, caso più unico che raro in un mercato ormai ammorbato dall'hype.

In realtà, il primo impatto con l'action game di ESP Team non è propriamente esaltante. L'avventura si prefigura come uno sparatutto in terza persona piuttosto dozzinale, complice una trama sci-fi poco ispirata e un becero character design da comic adolescenziale. Ma bastano pochi minuti spesi controller alla mano per far crollare miseramente i pregiudizi fino ad allora accumulati. L'incipit del gioco vede il protagonista Nick Scryer impegnato a fuggire dalle segrete di una base militare sotterranea. Appena fuori la cella, Nick avanza lungo la parete fino al termine del corridoio, per poi nascondersi dietro una cassa di legno e sbirciare oltre l'angolo.

"Se fino ad ora si è puntato al maggior realismo possibile, gli sviluppatori di *Psi-Ops* rilanciano ancora, simulando l'irreale in maniera verosimile"

Sorpresa!

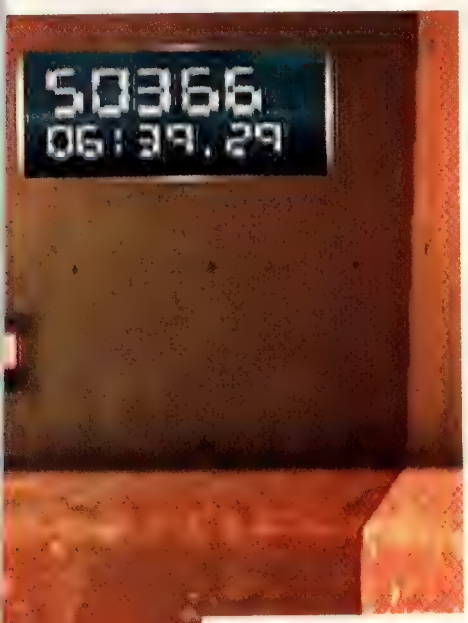
Completando l'avventura principale, *Psi-Ops* mette a disposizione del giocatore una quantità sorprendente di extra. Al di là della solita valanga di artwork e personaggi sbloccabili, meritano menzione i livelli aggiuntivi, brevi missioni assimilabili alle esercitazioni VR di *Metal Gear Solid*. Vi è poi la possibilità di combattere in sequenza i boss di fine livello, oppure di affrontare il gioco in modalità Arcade, cercando di accumulare quanti più punti possibili esibendosi in combo ad alto tasso distruttivo. Interessante, infine, la modalità cooperativa, in cui due giocatori si prendono cura del solo protagonista: il primo controlla direttamente l'avatar, mentre il secondo ne gestisce armi e poteri psichici.

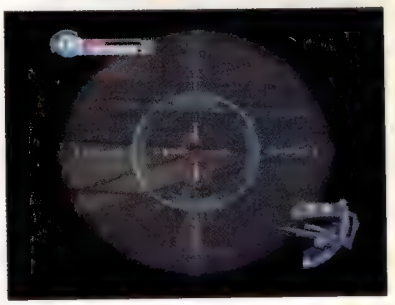
Una guardia è appostata ad una decina di metri di distanza. Nick si sporge dal suo rifugio, prende la mira e apre il fuoco. La sentinella incassa il piombo e risponde. La raffica sbriciola le assi di legno che fino a pochi istanti prima si frapponevano tra il fucile e l'evasore, lasciando quest'ultimo esposto al fuoco nemico. Il giocatore, disorientato dall'evento inatteso, avanza sparando all'impazzata: un proiettile vagante colpisce un barile di carburante, e un muro di fiamme investe la guardia. La via è libera.

L'action game Midway fa un uso eccellente degli applicativi Havok, e i benefici in termine di realismo sono evidenti. Ma non è una novità: ormai la stragrande maggioranza degli sparatutto in prima e in terza persona vanta una realistica rappresentazione della dinamica dei corpi solidi. Ma *Psi-Ops* si spinge oltre, usando la potenza di Havok come trampolino di lancio verso nuovi scenari ludici. E fa questo fornendo al protagonista un consistente numero di poteri psichici attraverso cui plasmare e mettere alle corde le normali leggi della fisica. Se fino ad ora si è puntato al maggior realismo possibile, gli sviluppatori Midway rilanciano ancora, simulando l'irreale in maniera verosimile.

Il primo potere con cui si viene equipaggiati è la telecinesi, grazie alla quale oggetti di piccole e medie dimensioni possono essere agganciati e fatti fluttuare nell'aria. È così possibile costruire impalcature di fortuna per superare dislivelli altrimenti invalicabili, o scagliare con violenza materiale scenografico all'indirizzo dei propri nemici. In seguito, Nick acquisirà la possibilità di lanciare onde di fuoco, vedere attraverso le porte, controllare temporaneamente i suoi antagonisti o sottrarvi energia psichica. I poteri ESP, infatti, hanno bisogno di 'carburante', il cui rifornimento passa attraverso il recupero di appositi item o, appunto, il saccheggio delle menti altrui. Il merito di *Psi-Ops* è quello di non lasciare mai il giocatore a corto di energia 'psi'. Di converso, è molto più avaro nel concedere munizioni per gli strumenti bellici tradizionali (per di più contendenti l'unico slot disponibile, oltre alla pistola silenziata d'ordinanza). Il motivo è chiaro: in *Psi-Ops* la vera arma è la mente, non il piombo. Il danno causato da fucili e mitragliatori è poca cosa se confrontato alla devastazione perpetrabile sfruttando gli elementi e le caratteristiche degli scenari. Lo schermo è perennemente invaso da corpi di ogni natura che solcano l'aria per poi schiantarsi contro oggetti infiammabili, causando esplosioni che vanno a investire altri nemici ancora. L'impatto visivo è notevole, come trovarsi al cospetto di un effetto domino in chiave bellica: **Videogiochi** non può fare a meno di sogghignare divertita.

I poteri a disposizione di Nick si concedono ad un ampio spettro di combinazioni d'impiego, e il gioco fornisce con generosità situazioni originali in cui sperimentarle. Ogni scontro con le truppe di Mindgate può risolversi in decine di modi differenti. È possibile, ad esempio, assumere il controllo di un nemico per seminare zizzania tra le file avversarie prima di ordinarne il suicidio, oppure sfruttare le peculiarità dell'ambiente, in maniera brutale (sollevare una guardia e sbatterla ripetutamente contro una parete come una spugna intrisa di sangue) o sadica (sollevare una guardia, portarla sul ciglio di un dirupo e abbandonarla alla forza di gravità). Non mancano strumenti offensivi 'passivi' come enormi e affilatissime ventole dell'aerazione, vasche radioattive, inceneritori o presse meccaniche. L'elenco di





L'head shot provoca la morte immediata del nemico. Non è tuttavia possibile sottrarre energia mentale ai cadaveri decapitati; un elemento da tenere in debita considerazione se si è a corto di energia psi

opzioni ha limite solo nel proprio cinismo. In generale, *Psi-Ops* pone al giocatore un obiettivo (l'eliminazione del nemico che ostacola l'accesso all'ambiente successivo) fornendogli un ampio set di strumenti per raggiungerlo, senza negargli il piacere della scelta. Scelta resa ancora più stimolante dal perfetto bilanciamento con cui sono state implementate le abilità psichiche. Le peculiarità di ognuna sono imbrigliate da altrettanti svantaggi, sicché non ci si trova mai ad abusare di una strategia di attacco perché più efficace di altre. Si è costretti ad utilizzare tutte le risorse in proprio possesso, e a farlo nelle modalità e nei tempi più adatti al contesto.

Sebbene il titolo Midway insista con decisione sulla componente action, non mancano distensive sezioni di puzzle solving. Ma non si tratta dei soliti insulti all'intelligenza e al senso di autostima del giocatore. Grazie all'utilizzo dei poteri ESP, *Psi-Ops* offre enigmi originali, stimolanti e verosimili. Ci si ritrova così a sfruttare la visione remota per trafugare informazioni da una stanza inaccessibile, o a utilizzare i corpi di addetti alla sicurezza per agire indisturbati in zone ad alto tasso di sorveglianza. Ad aggiungere ulteriore varietà contribuisce l'ultimo potere acquisibile, la cosiddetta 'aura view'. Grazie ad essa, Nick può esplorare la dimensione 'spiritica' della realtà, acquisendo indizi altrimenti preclusi alla vista normale.

Anche in ambito prettamente tecnico il lavoro di Midway non presta il fianco a particolari critiche. Il sistema di controllo è funzionale e caratterizzato da un'accurata disposizione dei comandi. I poteri psichici solitamente usati nelle fasi esplorative sono attivabili tramite la croce direzionale, mentre quelli con attitudini offensive sono rapidamente raggiungibili agendo sui quattro tasti dorsali (la versione Xbox prevede un meno agevole appello ai tasti Bianco e Nero in aggiunta ai due grilletti). Graficamente, *Psi-Ops* si distingue per ambienti architettonicamente complessi e sufficientemente variegati in quanto a morfologia, rivestiti da texture di buona fattura. Delude piuttosto la componente artistica: alla già citata piattezza del character design, si aggiungono ambientazioni non sempre ispirate.

Ma è sul lungo periodo che l'esperienza dà segnali di cedimento. Le avventure di Nick, infatti, terminano dopo appena quattro scenari e una manciata di ore di gioco effettivo. E non aspettatevi particolari soddisfazioni dalla sequenza finale: un laconico 'to be continued' rimanda il giocatore all'inevitabile sequel. Un espediente ormai tristemente noto (basti pensare al primo *Soul Reaver* o a *Shenmue II*), ma che non può che infastidire. La sensazione di avere tra le mani un prodotto in qualche modo monco è forte (sebbene non ai livelli di *ZOE*).

Dal punto di vista del gameplay, tuttavia, l'ultima fatica Midway è tutt'altro che incompiuta. *Psi-Ops* rappresenta quella boccata di ossigeno di cui lo sparatutto aveva impellente bisogno. Mentre titoli ben più blasonati promettono da tempo immemore innovazioni radicali, l'opera della softco americana prende tutti in contropiede e si spinge una tacca più avanti nell'evoluzione della specie. E lo fa sfruttando gli stessi mezzi tecnologici dei concorrenti, ma piegandoli alle istanze della creatività. Non si può ancora parlare di rivoluzione, ma è sicuramente una sbirciatina al videogioco che verrà.

Voto: Otto su dieci

Burattini di carne

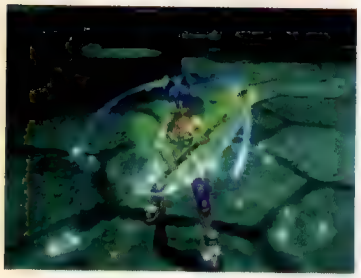
Le guardie al soldo della Mindgate Corporation sono ribattezzate Meat Puppet a causa del lavaggio del cervello a cui vengono sottoposte in seguito all'arruolamento. Tuttavia le loro capacità intellettive e, soprattutto, combattive non devono essere sottovalutate. Sebbene i soldati di primo livello abbiano una bassa resistenza alle armi da fuoco e ai poteri psichici, già quelli del secondo si dimostrano più coriacei e bellicosi. Il vero pericolo è rappresentato, in realtà, dai Meat Puppet 3, milizie con un alto grado di resistenza al piombo, al fuoco e ai poteri ESP. Il metodo più veloce per sbarazzarsene è quello di travolgerle con oggetti di ogni tipo. Possibilmente molto pesanti.

Sudeki

Sistema: **Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Climax**

4:3
Scan. Progressiva (480p)

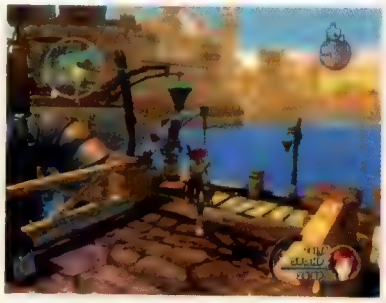
Stereo
Dolby Digital 5.1

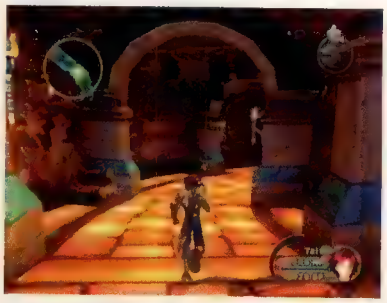


Rune dalle proprietà magiche possono essere incastonate nelle apposite cavità presenti su armi e armature per aggiungervi effetti benefici

Se una lacuna più di ogni altra penalizza l'offerta ludica del catalogo Xbox, questa è la cronica carenza di giochi di ruolo di stampo nipponico. L'eccellenza di titoli americani quali *The Elder Scrolls III: Morrowind* e *Star Wars Knights Of The Old Republic* contrasta con il distacco siderale che le software house in terra d'Oriente manifestano ai danni della console Microsoft. Ma non tutti i mali vengono per nuocere, suole dire il farmacista. Che in questo caso parla con la voce di Tuomas Pirinen, lead designer di *Sudeki*, un gioco di ruolo specificamente progettato con l'intenzione di soddisfare i palati di chi anela a trame avventurose in compagnia di un pugno di eroi. Un gioco tipicamente giapponese, quindi, ma realizzato da un team di sviluppo che di giapponese ha ben poco. E il risultato, prevedibilmente, rispecchia la precarietà delle premesse.

L'antefatto. La pace millenaria dell'incantata terra di Haskilia è turbata dall'apparizione di creature mostruose conosciute col nome di Aklorian. La salvezza del mondo risiede ora nelle mani di quattro eletti, le cui strade si incrociano per il volere di un destino tutt'altro che imperscrutabile. Povera nella sostanza quanto nell'esecuzione, la storia in *Sudeki* si dipana sulla spinta di motivazioni occasionali intramate con una lunga serie di quest che il giocatore è tenuto a risolvere. Il dialogo con i personaggi non giocanti con-



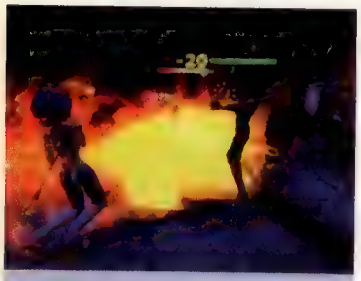


"*Sudeki* è un'esperienza insincera che tenta di spacciarsi per quello che non potrà mai essere. Un'incetta di clichè ed espedienti già visti"

sente di apprendere frivolezze incapaci di restituire alcun contesto emotivo credibile, ma solo innumerevoli richieste di favori da cui trarre personale profitto. L'epicità apparente della trama investe quindi solo in superficie un cuore nella sua essenza fedele agli stereotipi dell'RPG di scuola occidentale, dove l'ottemperanza alle missioni proposte e la ricerca di cimeli preziosi delineano i punti cardine dell'esperienza. Gli eventi scorrono così inanellandosi senza distrazioni o approfondimenti di sorta. D'altro canto, sarebbe impossibile maturare simpatie nei confronti di eroi che, per tutta la durata dell'avventura, agiscono come 'tipi' piuttosto che come caratteri pienamente sviluppati.

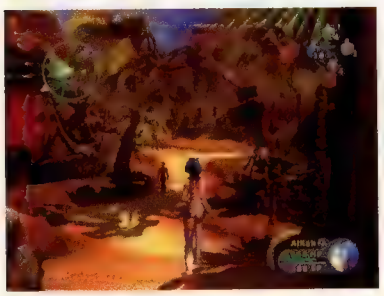
Un pratico 'quest log' annota automaticamente tutti gli incarichi ricevuti, rendendosi disponibile alla consultazione in qualsiasi momento. Il completamento delle missioni richiede frequenti quanto duraturi pellegrinaggi lungo le strade che allacciano le contee e i dungeon di Haskilia. Nel corso degli spostamenti, gli Aklorian attaccano in gruppo, materializzandosi sistematicamente in zone prestabilite ogni volta che il giocatore vi fa il suo ingresso. Quando questo avviene, giganteschi tentacoli spuntano dal terreno negando ogni possibile via di fuga. Sebbene l'immediata riconoscibilità scenografica di queste aree consenta di prevedere il conflitto dando modo di allestire le adeguate contromisure, il respawn inflessibile e monocolore di mostri e creature assortite rappresenta una imperdonabile leggerezza da parte di Climax. Usciti vittoriosi da un combattimento, quegli stessi nemici sui quali si è appena prevalso continueranno a presidiare costantemente la regione, manifestandosi ogni qual volta il quartetto vi rimette piede. Nel malaugurato caso in cui volesse ritornare sui propri passi semplicemente per recuperare un oggetto dimenticato, il giocatore si vedrebbe costretto a ingaggiare battaglia per ben due volte con gli avversari che incontrerà lungo il percorso. Considerando che la durata di uno scontro può protrarsi anche per svariati minuti, non è difficile immaginare come una normale fase di esplorazione possa talvolta trasformarsi in un vero e proprio incubo.

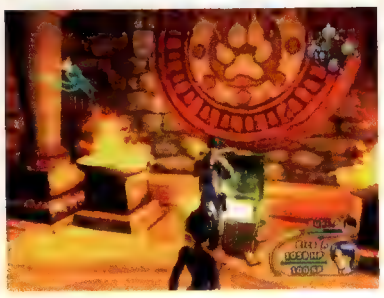
La situazione non migliora sotto il profilo della strategia. Il giocatore controlla uno a piacere tra i membri del party nel corso di rocambolesche colluttazioni in tempo reale, passando da uno all'altro con la semplice pressione di un tasto. Le sorti dei compagni fuori controllo riposano nelle sapienti mani della CPU, che ne regola l'indole in base alle direttive comportamentali precedentemente impostate in un apposito menu di configurazione. La novità consiste nella doppia rappresentazione dell'area di gioco. Tai e Buki, i due guerrieri del gruppo, combattono corpo a corpo come in un normale picchiaduro in terza persona, mentre Elco ed Ailish impiegano rispettivamente una pistola ed uno scettro magico da una più opportuna visuale in soggettiva. E sono questi ultimi a determi-

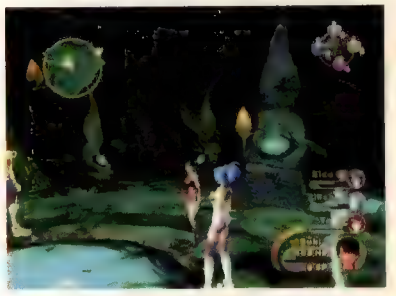


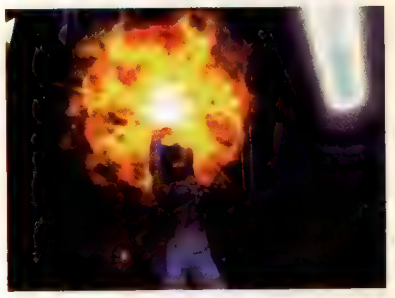
L'arte della spada

I temerari che decideranno di scavare nelle profondità del combattimento corpo a corpo potranno sbizzarrirsi con un sistema di combinazioni che si ispira alla filosofia di giochi come *Xenosaga* e *Legend Of Legaia*. I fendenti possono essere concatenati in sequenze adatte tanto a contesti uno contro uno quanto a situazioni di accerchiamento. Tuttavia, la loro esecuzione non dipende solo dalla corretta successione di tasti, ma anche e soprattutto dal giusto tempo di pressione, segnalato dalla comparsa di cerchi luminosi nella parte inferiore dello schermo. È possibile anche continuare a infierire con una 'juggle combo' centrando un nemico dopo averlo scaraventato in aria.









I confronti con i boss non verranno certo ricordati tra i più emozionanti nella storia dei videogiochi. Appresi i loro pattern d'attacco, l'abilità di fa da parte, e superarli diventa una mera formalità

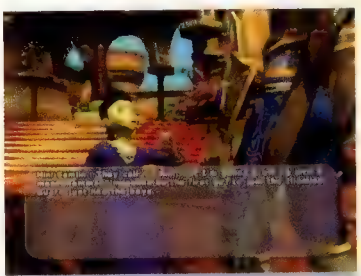
nare un micidiale sbilanciamento del livello di difficoltà. I due, spostandosi agilmente in lungo e in largo sul campo di battaglia in forza di strafe laterali come in uno sparatutto in prima persona, riescono a sottrarsi con disinvoltura alle iniziative ostili di cui sono oggetto, potendo a loro volta colpire con relativa facilità. A fronte delle limitate scorte medicinali che è possibile accumulare, il loro impiego risulta estremamente più efficace e quindi preferibile rispetto ai due combattenti operanti a corto raggio.

Come in *Wild Arms*, il superamento dei dungeon poggia sullo sfruttamento coordinato delle qualità individuali dei membri del party. Se la prestanza fisica di Tai gli consente di spostare casse o altri elementi pesanti, Buki si serve della sua agilità per scalare superfici verticali, mentre ad Ailish basta un semplice schiocco delle dita per materializzare elementi altrimenti incorporei dello scenario. Elco, infine, è in grado di percorrere brevi distanze a mezz'aria sospinto dal jet-pack che porta sulle spalle. Purtroppo, l'enorme potenziale insito in questa interoperabilità non trova terreno fertile nella tipologia di ostacoli proposti. Logica, capacità di osservazione e intuito sono difficilmente chiamati in casua quando la banalità provvede a mettere tutto in chiara evidenza. Il giocatore si scopre pertanto ad agire meccanicamente, soffrendo l'offensiva pretestuosità di cui è vittima.

Ma non tutto è ombra nel mondo di Haskilia. Il deprimente impianto di gioco è rischiarato da una dignitosa realizzazione tecnica. Sebbene con marcati alti e bassi, alcune delle viste in *Sudeki* sono estremamente piacevoli, e danno corpo a suggestioni che ricordano l'immaginario della tradizione fiabesca europea. Gli edifici, in particolare, si stagliano morbidamente su architetture flessuose quasi fossero fatti di marzapane. Pessimo, invece, il design dei personaggi, frutto di una penna amatoriale incapace di soddisfare la pulsione alla mimesi nipponica senza degenerare nella sua caricatura.

Sudeki è un'esperienza insincera che tenta di spacciarsi per quello che non potrà mai essere. Un'incetta di clichè ed espedienti già visti nei più importanti esponenti della tradizione occidentale e nipponica, impastati confusamente in un melange privo carattere. La natura ibrida e derivativa di *Sudeki* si unisce a grossolani errori di design, assestando fatalmente l'esperienza su livelli appena mediocri.

Voto: Cinque su dieci



Questioni di lingua

Non avere qualcosa di interessante da dire non rappresenta l'unico problema degli abitanti che popolano il mondo di *Sudeki*. Questi si esprimono con plateale teatralità, stroncando sul nascere qualsivoglia colloquiali o di verosimiglianza. Il doppiaggio somiglia fastidiosamente a quello utilizzato da commedianti in una recita per bambini, mancando completamente il bersaglio di creare una credibile stilizzazione di personaggi, e delle culture e i costumi che rappresentano.

Metal Slug 3

Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2** Versione: **Americana** Produttore: **SNK** Sviluppatore: **SNK Playmore**

scheda tecnica

4:3	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
2	PS2, Xbox
Classifica online	Xbox

Le opzioni di gioco sono assai limitate, lasciando ai giocatori la possibilità di selezionare il livello di difficoltà, di gettare nel mare magnum di Internet i propri punteggi più e evati e di sbirciare la collezione di soldati recuperati nel corso delle missioni

La serie di *Metal Slug*, nata nella galassia Neo Geo quando i giocatori hardcore ancora non sapevano di essere tali, ha rappresentato fin da subito una bizzarra anomalia all'interno del settore del divertimento elettronico. In effetti, sebbene schiacciata da saghe decisamente più ingombranti (come quelle di *Art Of Fighting* o di *Fatal Fury*), il fascino e l'immediatezza di un concept assolutamente retrò riuscirono ad attirare una utenza generica che, nelle sale giochi e nei peggiori pub che mente umana possa anche solo tentare di immaginare, si convinse di poter ancora 'capire i videogiochi'. Paradossalmente proprio i veri appassionati, invece, furono i primi a snobbare senza troppe remore gli originali episodi dell'iperbolico franchise guerresco di SNK, con ogni probabilità ossessionati (al solito) dalla continua, estenuante, affannosa ricerca del Sacro Graal del settore, ovvero il perfetto matrimonio tra gameplay e meraviglia tecnologica.

Ma il mondo dei videogiochi è una landa nella quale il tempo è scandito in maniera assai bizzarra, e ciò che ieri sembrava dozzinale e derivativo, oggi può risultare una sorsata di acqua fresca nel bel mezzo del deserto delle idee (e per suffragare questa tesi basta porgere orecchio all'entusiasmo, peraltro giustificato,

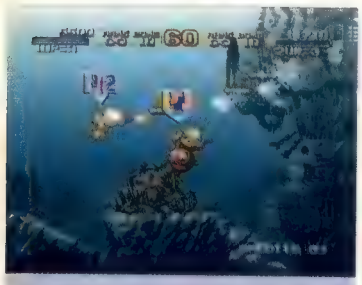
"Un'esperienza che gli appassionati della disciplina, purché liberi da pretese di realismo o innovazione, non possono permettersi di ignorare"

scatenato dalla pubblicazione di *Gradius V*, recensito proprio su questo numero). E così la saga di *Metal Slug*, nel giro di una notte, è passata da serie minore a manifesto dei giocatori hardcore. O, almeno, di quei giocatori hardcore che, nauseati dalle peregrinazioni in posticci ambienti tridimensionali e annoiati dalle polverose e stanche trame raccontate da narratori balbettanti, si sono riscoperti amanti delle meccaniche di gioco più pure, più sobrie, più raffinate.

L'assurdo è che, tutto sommato, il gameplay di ogni episodio di *Metal Slug* è tutt'altro che puro, sobrio e raffinato. In realtà, partendo da basi assolutamente classiche (ovvero le stesse impalcature di titoli come *Green Beret* e *Rolling Thunder*), ogni capitolo della serie ha fatto ben poco per allargare gli orizzonti del genere di appartenenza, soprattutto per quanto riguarda la marziale meccanica ludica, estremamente rigida e basata, come da tradizione durante i tremolanti anni '80, sulla memorizzazione di pattern d'attacco e di coordinati balletti tra gli elementi scenografici e le truppe avversarie.

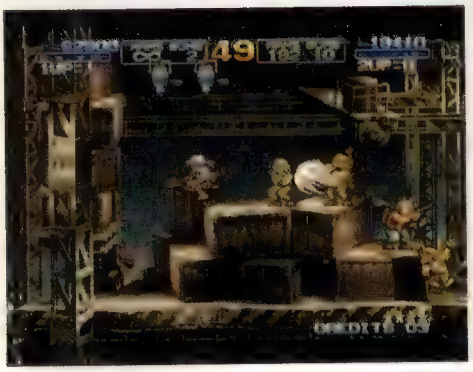
Se è vero che un buon gioco lo si riconosce dall'ampiezza dello spettro di possibilità offerte entro dei confini ben definiti, allora *Metal Slug* può tranquillamente essere tacciato di essere un pessimo esempio da seguire. Ogni livello, di ognuno della manciata di capitoli pubblicati fino ad ora, non è niente altro che una sequenza di situazioni da attraversare con gli occhi puntati sullo schermo e con il cervello impegnato a rifornire di continui input le dita appoggiate sul controller, arrivando a sfiorare uno stile di gioco sorprendentemente simile a quello dei bemani. Esiste un solo modo per superare indenni le centinaia di scaramucce inscenate dagli sviluppatori: il compito del giocatore non è quello di reagire istintivamente e rapidamente agli improbabili attacchi degli avversari ma, paradossalmente, di continuare a ripetere delle complesse sequenze di movimenti imparate morendo decine e decine di volte nelle partite precedenti. È quindi ovvio che il punto di forza della serie si debba andare a cercare proprio nell'intelaiatura delle fragorose missioni e, soprattutto, nelle variazioni sul tema della partitura di gioco. Sotto questi profili, il terzo episodio di *Metal Slug* è senza dubbio alcuno il punto più elevato della saga, capace di alternare situazioni e stili di gioco in maniera spesso sorprendente, sempre con manifesta sicumera.

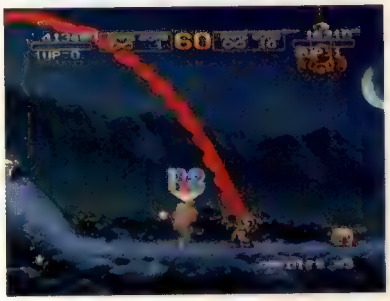
Come accade nello splendido tappeto double face di *Zelda: 4 Swords Adventures*, anche in *Metal Slug 3* lo scoppiettante ritmo di gioco deriva dalla vivacità delle situazioni in cui il team di sviluppo si diverte a cacciare il giocatore. Se l'ultimo episodio di *Zelda* ha stupito per la sua capacità di trasformarsi senza soluzione di continuità, passando da uno stile vicino ai confusionari beat'em up di due decenni fa a sezioni prossime agli shoot'em up in stile *Space Invaders*, allora non si può che regalare ampi cenni d'assenso alla turbinosa giostra architettata da SNK. In ogni livello, ancora più che tra diverse situazioni di gioco, ci si rotola in splendidi snack ludici da sgranocchiare in una manciata di minuti, impegnandosi ora in una sezione subacquea in perfetto stile *R-Type*, ora in uno scontro da affrontare con il naso (e la canna della pistola) rivolto verso l'alto, muovendosi lateralmente a sinistra e a destra proprio come accadeva 25 anni fa in un classico coin-op targato Taito. E ancora, in furibondi combattimenti contro abnormi boss di fine livello che paiono perfetti trampolini per maledizioni ed improperi come non accadeva dai tempi di *Ghosts 'n' Goblins* e in impervie scalate delle schermate di gioco che profumano di *Rainbow Island* (o, per i veri giocatori hard-

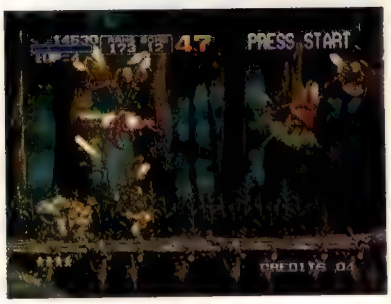


Double slug

Come ovvio, viste le nobili origini arcade di *Metal Slug 3*, il massimo del divertimento è garantito dalla possibilità di affrontare l'intero gioco in multiplayer. Aiutati da un amico, e dopo il necessario *periodo di rodaggio* e di coordinazione degli attacchi, superare le cinque missioni diventa una impresa solamente proibitiva, piuttosto che assolutamente impossibile. Il gioco in multiplayer online, tra l'altro, non è assolutamente abilitato. Ma chiunque abbia pensato di giocare a *Metal Slug* in rete, con ogni probabilità, forse è quasi pronto per il ricovero in una comunità di recupero per hardcore gamer.







Sotto il profilo grafico, *Metal Slug 3* è semplicemente bellissimo. Soprattutto le animazioni sono curate ed ispirate, sia dal punto di vista meramente tecnologico che da quello immaginifico

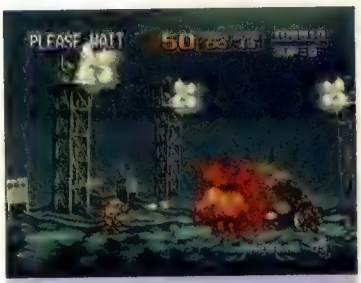
core, di *Ice Climber*). Ogni piccola porzione di ognuno dei cinque livelli pare essere stata costruita con una attenzione meticolosa, manifestando in continuazione non solo la forte vena citazionista del team di sviluppo, ma anche una padronanza dei meccanismi regolatori dei migliori shoot'em up arrivati a graziare il settore dei videogiochi negli ultimi venti (e passa) anni.

Metal Slug 3 sembra un atto d'amore, più che il terzo episodio di una serie minore, e come tale è rischiarato in continuazione da luminose intuizioni e, soprattutto, da continui ammiccamenti e buffetti. In effetti **Videogiochi** non ricorda di aver mai riso e sorriso così tanto trotterellando attraverso le varie schermate di un videogioco, o almeno non dai tempi di *Parodius*. Se è vero (come è vero) che l'intero settore pare aver perso in maniera preoccupante il proprio senso dell'umorismo (sacrificandolo sugli altari di Hollywood e del realismo televisivo), allora è il caso di abbracciare in maniera entusiasta il piglio di *Metal Slug 3*, con le sue murene battezzate con nomignoli femminili, con i suoi frigoriferi splendidamente fuori posto nelle grotte glaciali, con le sue animazioni sempre un passo oltre il senso della misura.

La realizzazione grafica, tratteggiata con pennarelloni cartoon e colorata con le tinte più vivaci e vibranti che i colori primari possano permettere, concorre in maniera decisiva a dettare il mood dell'intera avventura, solleticando il ventre con animazioni deliranti e piccole chicche d'ambientazione.

Nemmeno a dirlo, buona parte delle risate rimane comunque soffocata in bocca, anche perché è difficilissimo continuare a sorridere digrignando i denti e sbottando ripetutamente a causa dell'estrema difficoltà di ognuna delle cinque missioni. Queste, che per sbloccare i due sottogiochi bonus (entrambi ampiamente trascurabili, trattandosi di una sorta di missione extra e di un platform a schermata fissa assai poco coinvolgente) devono essere portate a termine al livello di difficoltà standard, finiscono per rappresentare (nonostante gli innumerevoli spunti di interesse di cui si è detto) una fonte di svago poco adatta ai ritmi e al mood del gioco casalingo. Soprattutto la quinta missione, vero e proprio manifesto del gioco (oltre che capolavoro concettuale del team di sviluppo, capace nella versione coin-op di indurre il giocatore a credere di essere continuamente ad un passo dalla fine del gioco, portandolo ad inserire manciate di monetine per proseguire la partita nonostante le morti repentine), mal si adatta al limite di vite e crediti a disposizione del giocatore, finendo per risultare un ostacolo praticamente insormontabile. Il che, però, non dovrebbe scoraggiare più di tanto la comunità hardcore, da sempre (ed arbitrariamente) più interessata allo stile, piuttosto che alla sostanza.

Voto: Sette su dieci



Morti viventi

Tra le tante chicche di *Metal Slug 3* è impossibile non citare il nonsense 'concettuale' del secondo livello. Vantandosi di una ambientazione che pare essere prelevata di peso dall'immaginario di Ed Wood, la seconda missione si burla continuamente (e senza troppi rossori) del giocatore, costringendolo a farsi colpire dai rigurgiti dei non-morti per trasformarsi in un claudicante e lentissimo mostro. Solo una volta mutati in abomini (non) viventi si ha la possibilità di usare una sorta di smart bomb con cui avere la meglio sugli attacchi dei plotoni di soldati avversari. E di far schizzare il punteggio alle stelle.

4:3	PS2, Xbox
16:9	PS2, Xbox
50/60Hz	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Digital	Xbox

ShellShock: Nam '67

Sistema: **PC, PS2, Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Guerrilla**

Le donne non figurano solo come prostitute (sopra), ma anche come combattenti delle forze locali (in alto), a testimonianza della propensione all'autenticità che ha mosso l'operato degli sviluppatori olandesi

L'aspetto più preoccupante di *ShellShock* non è solo la discutibile riuscita del proponimento originario (rappresentare le crudeltà della guerra in Vietnam senza moralismi e velate condanne), quanto le sue similitudini concettuali con *Killzone*. Inatteso biglietto da visita di una software house apparentemente destinata ad esordire con il "primo FPS disegnato specificatamente per PS2", *ShellShock* sembra una prova su strada delle idee e delle tecnologie alla base del progetto principale di Guerrilla, tant'è che uno spirito particolarmente cinico potrebbe interpretarlo come un beta testing sotto mentite spoglie di *Killzone*. Ovviamente a spese di Eidos.

Se questo era l'obiettivo (magari secondario) prefissato da Martin De Ronde, e malgrado il team di sviluppo sia estraneo ai lavori su *Killzone*, la speranza è che Guerrilla faccia tesoro delle critiche che la comunità non mancherà di muovere a *ShellShock*.

Il primo approccio ispira fiducia. Il sistema di controllo concede uno spettro di manovre analogo a quello di *SOCOM*, ma distribuito in maniera più efficiente (un po' meno sul controller Xbox dato il ripiego sui tasti bianco e nero per sopperire alla mancanza di una seconda coppia di dorsali), la precisione di tiro risponde a criteri di autenticità basilari imponendo ritmi di fuoco e assetto adeguati, mentre lo scenario bellico ripropone con buona fedeltà panorami e cromatismi vietnamiti. I conflitti a fuoco irrompono senza preavviso, squarciando il tranquillo

"Avrebbe dovuto essere il videogioco che racconta la guerra in Vietnam così com'era, eppure le sue sequenze attingono ai soliti clichè"

pattugliamento degli scenari con un caotico e panicogenico intreccio di grida, mitragliate e detonazioni. Osservare la giungla prendere vita e cominciare a sputare proiettili al proprio indirizzo è un'esperienza inizialmente raggelante, vissuta con lo sguardo perso nell'erba alta a caccia di bersagli fuggenti. Accovacciati dietro una roccia o un tronco d'albero, si tenta di dare ordine al caos mentre saltuari schiocchi metallici sull'elmetto ('sdong!') ricordano che si è oggetto di indesiderata considerazione.

ShellShock non vuole essere uno sparatutto tradizionale tutto strafe laterali e acrobatiche manovre offensive, pertanto scoraggia sfacciati attacchi solitari a testa bassa. Sebbene l'energia si rigeneri automaticamente trascorrendo pochi secondi al riparo, altrettanti secondi spesi in mezzo al fuoco incrociato sono sufficienti per diventare concime. In virtù dell'imprecisione congenita al fuoco dalla distanza a cui *ShellShock* costringe, il rapporto fra i colpi esplosi e i nemici abbattuti è generalmente abbastanza elevato, il che garantisce tempi di ingaggio lunghi e logoranti quanto basta per maturare la consapevolezza di partecipare ad un reale conflitto. Terminata la bagarre, un tappeto di cadaveri, ora decapitati, ora privi di un arto, ora smembrati, si offre al recupero di armi, munizioni (purché compatibili con il fucile in proprio possesso) e oggettistica personale (da impiegare al campo base come moneta di scambio). Da un punto di vista squisitamente scenografico e coreografico, quindi, *ShellShock* non tradisce le aspettative. Il problema, purtroppo, è nella sostanza.

Costretti ad una relativa immobilità dalla particolare natura degli scontri, è facile analizzare l'operato dell'intelligenza artificiale mentre muove le sue pedine sul campo. Ed è uno spettacolo al tempo stesso affascinante e deprimente. Sebbene il nemico sappia distribuirsi sul territorio approfittando delle coperture che questo concede, la sua reattività non è sufficiente a garantirgli la sopravvivenza negli incontri ravvicinati. Il level design è chiaramente pensato per mascherare l'evidenza, abbondando in fattori che limitino tanto la visibilità quanto la libertà di manovra al fine di tenere a debita distanza i due schieramenti. Ma laddove nel primo caso la vegetazione o la nebbia si prestino con credibilità allo scopo, nel secondo la pretestuosità sfiora il ridicolo incrinando la sospensione dell'incredulità. A dispetto del duro addestramento a cui è stato prevedibilmente sottoposto, il proprio GI è incapace di scavalcare un tronco d'albero abbattuto o issarsi su pendii perfettamente percorsi da compagni o nemici. Il che porta talvolta a dover 'fare il giro' per giungere in luoghi altrimenti accessibilissimi con una piccola flessione delle ginocchia. Uno spirito accondiscendente potrebbe sopportare simili limitazioni allorquando funzionali ad una piena espressione del gameplay, ma difficilmente resterebbe impassibile davanti all'incoerenza che più tardi accorderà passeggiate fra le terrazze di una risaia o addirittura salti da altezze superiori al metro. L'ironia è che questi maldestri tentativi di imporre all'azione un ritmo sostenibile dall'intelligenza artificiale non scongiurano incontri ravvicinati che ne espongano le deficienze, con cordate di vietcong che si lanciano verso morte certa o miopi avventori solitari.

Analoga deficienza corrompe l'IA dei propri commilitoni. Come in *Killzone*, operano in totale autonomia, adeguandosi agli eventi in corso, ma la loro scarsa prontezza di riflessi impedisce di farvi pieno affidamento. Il che è indubbiamente positivo dal momento che è il giocatore il destinatario formale del divertimento. Ciononostante la loro immortalità (nella peggiore delle ipotesi si inginocchiano per non più di due secondi prima di ripartire all'attacco) gli permette di concludere autonomamente buona parte dei conflitti a fuoco, assopendo ogni senso di responsabilità nei loro confronti e annullandone ogni valenza strategica. Nessun rimorso impedisce di allontanarsi dal teatro dello scontro per lasciare che se la sbrighino da soli (e con

Booby trap

Pur senza nemici in vista, l'esplorazione della giungla vietnamita non è priva di insidie. L'individuazione di trappole come fosse pavimentate con paletti acuminati, pannelli 'a scatto' piastrellati con artigli di bambù e granate legate ad un cavo in tensione nell'erba alta, non è facile, costringendo alla cautela. Laddove le prime possono essere aggirate, le seconde vanno fatte scattare strisciandoci sotto, mentre il disinnesco delle terze (in foto) prevede un 'percorso' di azioni sulla croce direzionale. Un solo errore costringe a ripetere la sequenza, mentre un conto alla rovescia scandisce il tempo mancante alla detonazione.

Le missioni si distinguono per la moltitudine di situazioni e di momenti memorabili proposti. Una varietà che si manifesta nel corso delle missioni stesse, non solo fra l'una e l'altra. Può così capitare di partire a bordo di un elicottero mitragliando i vietcong dall'alto, procedere a terra fra paesaggi urbani gremiti di cecchini, giungere su una spiaggia e da lì proseguire lungo una foresta

Malgrado la 'crescita prodigiosa' della vegetazione, la giungla è convincente (sopra) così come le detonazioni delle granate e gli effetti dei proiettili su carne ed ossa (in alto)

successo). L'unico inconveniente è l'accettazione di tempi di ingaggio più lunghi, piuttosto che un effettivo inasprimento del conflitto.

Malgrado questa impostazione soddisfi il proponimento di fare del giocatore un semplice 'partecipante' alla guerra in Vietnam, di fatto si è più spettatori che attori. Generalmente, laddove la missione non imponga obiettivi particolari, il proprio intervento è motivato dalla volontà piuttosto che da una reale esigenza. Ed è un peccato perché il meccanismo funziona, e non mancano missioni che lo dimostrino. La negligenza è nell'altalenante riuscita della sua implementazione e più in generale nell'incoerenza interna allo stesso game design. L'approccio di *ShellShock* al tema bellico può passare dal realistico all'improbabile nell'ambito della stessa missione: dapprima abitua a scenari di guerra popolati da un numero finito di vietcong, quindi vomita una fiumana di nemici fintanto che il giocatore non compie una determinata azione. E dopo dieci missioni spese nell'evidenza che un colpo alla testa comporta il decesso istantaneo, trovarsi al cospetto di un boss finale (un semplice generale) da imbottire di piombo come nel più classico degli sparatutto lascia allibiti e delusi.

Il manifesto di *ShellShock* era evidentemente troppo ambizioso per il team di sviluppo. Avrebbe dovuto essere il videogioco che racconta la guerra in Vietnam così com'era, eppure le sue sequenze di intermezzo attingono ai soliti clichè (il commilitone 'Psycho' pagherà con la vita le sue brutali esecuzioni). I vietcong, invece, sono semplice carne da macello. Di tanto in tanto, fra i cadaveri che tappezzano il teatro di un conflitto appena concluso, spunta un superstite prossimo alla morte per dissanguamento, ponendo il giocatore dinnanzi al 'drammatico' bivio morale del caso. Ciononostante è difficile sentirsi crudeli o compassionevoli quando il ferito esplode bastardi colpi di pistola al proprio indirizzo. Ma la più lampante testimonianza dell'imperizia con cui è stato condotto lo sviluppo di *ShellShock* è nel suo campo base, irrilevante luogo di passaggio fra una missione e l'altra, popolato da inutili NPC stanchi di "questa disgustosa guerra" e costeggiato da un gruppo di prostitute locali da cui comprare un po' di "boom boom" (ma la sequenza non mostra nulla di piccante) per ricevere in 'premio' un'inutile cartolina da rivedere nell'apposita sezione.

Il beta testing di *Killzone* si conclude quindi con la speranza che *ShellShock* sia solo stato vittima dell'impegno profuso da Guerrilla nella realizzazione dello sparatutto Sony. Perché come titolo d'esordio non è purtroppo dei più confortanti.

Voto: Cinque su dieci

Radio sixties

Il campo base era chiaramente destinato a significare un ingrediente importante in *ShellShock*. Lo dimostra la notevole cura riposta nel suo allestimento, con soldati impegnati nella lettura di riviste erotiche e infermiere amorevolmente vicine ai feriti accomodati nei letti del capanno medico (l'indagine prolungata del loro operato le vede consultare cartelle cliniche, eseguire iniezioni o lavare il sangue sotto il tavolo operatorio). Il tutto è accompagnato dalla calda voce del DJ che aggiorna sugli sviluppi della guerra in stile 'Good Morning Vietnam' fra un brano musicale e l'altro dell'epoca (come 'Pretty Woman' e 'Big Bird').

4:3
16:9

Stereo
Dolby Digital 5.1

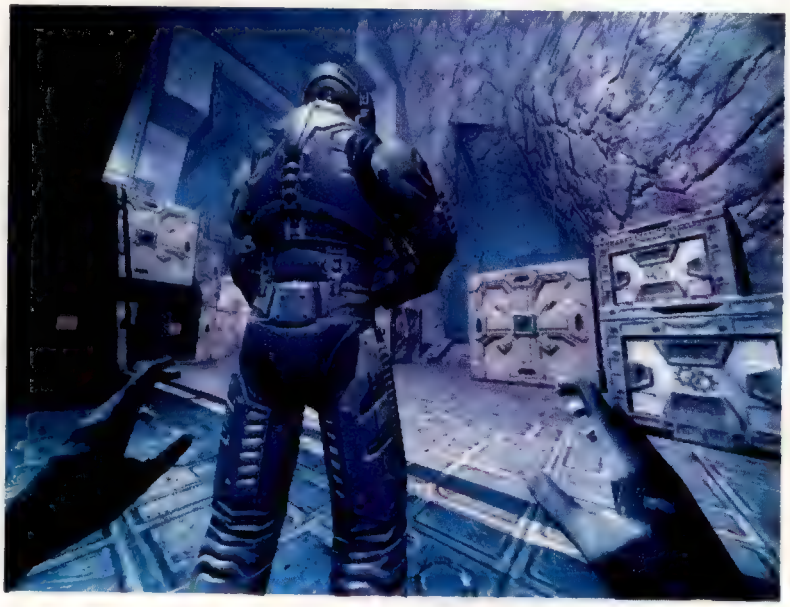
Malgrado il loro aspetto minaccioso, queste guardie corazzate non sono imbattibili. Scovate il loro punto debole e avrete accesso ad una devastante ricompensa

The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay

Sistema: **Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Vivendi Universal** Sviluppatore: **Starbreeze**

Il videogioco su licenza cinematografica è spesso il frutto di una distratta conversione di 'scene' in momenti ludici. Un'insipida minestra di generi, talvolta nella loro più basica e mediocre essenzialità, finalizzata alla riproposizione in chiave interattiva di eventi concepiti per funzionare in una sola direzione. Pur non toccando i livelli di eccellenza raggiunti dal *Goldeneye* di Rare, *The Chronicles Of Riddick* apre un nuovo capitolo di mutuo rispetto nel rapporto storicamente conflittuale fra cinema e videogioco. Dal punto di vista narrativo, è di fatto il prequel di 'Pitch Black' piuttosto che la trasposizione videoludica del film che accompagna. Ma soprattutto, *The Chronicles Of Riddick* cresce sulla forza del suo medium, trovando nell'universo di Riddick solo un'innocua fonte di ispirazione. Il risultato è un genuino action game in prima persona con il titolo e i personaggi di un film piuttosto che un 'film interattivo' con sprazzi di derivativo gameplay fra un FMV e l'altro.

La dichiarazione di intenti di Starbreeze è tutta nei titoli di testa, una splendida sequenza in tempo reale che vede Riddick scortato nella prigione di Butcher Bay, mentre il giocatore, già dietro i suoi occhi, orienta liberamente la visuale incrociando gli sguardi dei prigionieri che ne assistono l'ingresso fra mugugni e brontolii. Respirare aria di *Half-Life* in un tie-in cinematografico già mette di buon umore.



Pur fronteggiandola a mani nude, Riddick può avere la meglio su una guardia armata eseguendo con l'opportuno tempismo una contromossa che lo vede afferrarne il fucile, piegarlo verso il mento della vittima e tirare il grilletto. Ovviamente un attacco alle spalle è preferibile dal momento che permette di spezzare il collo della preda senza allertarla. La fisica ragdoll impreziosisce le dinamiche di occultamento dei cadaveri

"Fra dinamiche RPG, stealth e furiose sparatorie, la varietà non manca in *The Chronicles Of Riddick*. Il suo problema è piuttosto nel ritmo"

La scelta di adottare una visuale in prima persona è stata certamente coraggiosa alla luce della necessità (o meglio, della consuetudine) di ogni videogioco su licenza di mostrare i rispettivi protagonisti al pubblico di riferimento. Clononostante Starbreeze non solo si è dimostrata sensibile al problema, ma l'ha risolto incidendo positivamente sul gameplay. Innanzitutto Riddick esiste attraverso la sua inconfondibile ombra, fedele al suo fisico e coerentemente proiettata dalla sorgente luminosa del caso su ogni superficie passante lungo la sua traiettoria. Inoltre, durante l'esecuzione di azioni relativamente complesse come l'uso di macchinari, l'apertura di boccaporti o la percorrenza di appigli, Riddick viene mostrato da una visuale esterna in tutta la sua fisicità ed il suo atletismo, al tempo stesso allietando i fan di Vin Diesel e sollevando il giocatore dal panico legato all'esecuzione di azioni analoghe nel contesto prospettico dell'FPS classico.

Un altro esempio della sensibilità con cui è stata condotta la conversione dalla celluloide al digitale interattivo alberga nel particolare approccio alle dinamiche stealth. La pressione dello stick analogico destro attiva la capacità di Riddick di vedere al buio, sottolineata dalla leggera distorsione di una scenografia ora avvolta da una convincente gradazione violacea. Combinata alla facoltà di oscurare qualsiasi ambiente irradiato da una fonte di illuminazione artificiale, la visione notturna rimanda splendidamente alle atmosfere di *Splinter Cell*, facendo di ogni guardia osservata nell'ombra al tempo stesso una fonte di ansia e di eccitazione, e di ogni luce superstite un potenziale lampo accecante. Anche in aree illuminate, la modalità stealth si esprime comunque, assumendo una posizione accovacciata: in questo caso lo schermo si tinge di blu, comunicando la condizione di invisibilità con brillante naturalezza.

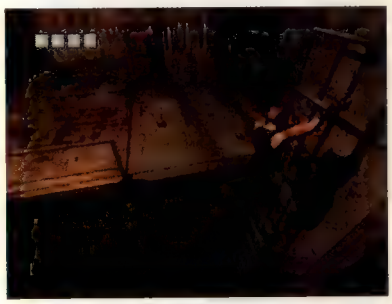
Al di là di queste sottigliezze, non v'è dubbio su quale sia la vera attrattiva di *The Chronicles Of Riddick*. Su nessuna console esiste concorrente graficamente superiore o comparabile. L'uso stupefacente del normal mapping fa di ogni superficie poligonale una solida rappresentazione del materiale che intende simulare e di ogni personaggio un sospetto evaso dalle workstation per la CG. Seppur mitigato da una risoluzione ballerina nelle sequenze non interattive, è davvero difficile resistere al fascino visivo dell'opera di Starbreeze. Almeno all'inizio. Col tempo, infatti, quando l'abitudine ha ormai trasformato l'eccezionale in routine, l'insistente bump mapping tende a diventare quasi stomachevole, e placata la fame di zucchero per gli occhi subentra il desiderio di qualcosa di fresco.

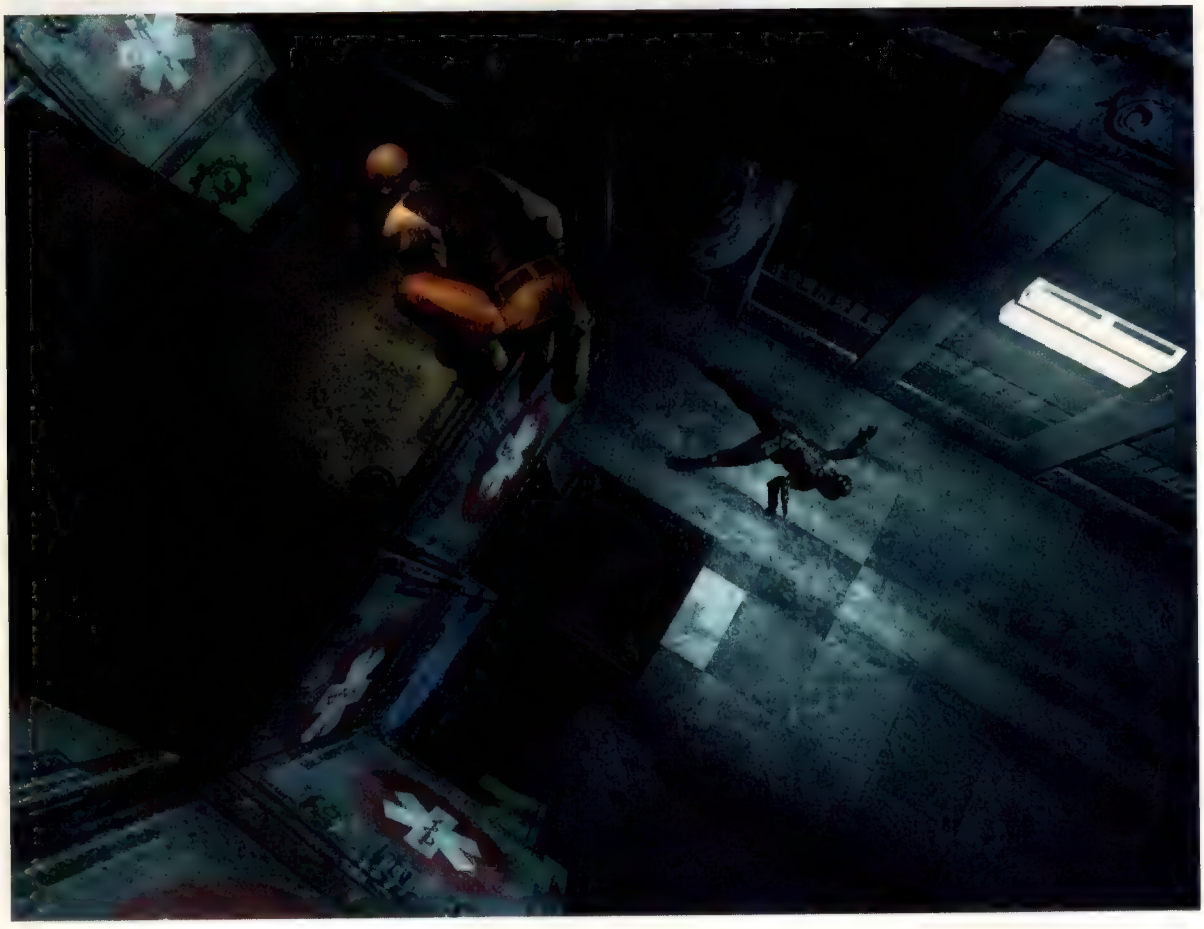
Seppur coerente, l'ambientazione monotematica di *The Chronicles Of Riddick* porta talvolta alla ridondanza scenografica, e con quasi ogni porta conducente ad una sezione stilisticamente simile alla precedente, il senso dell'orientamento comincia a soffrire il peso della monotonia, e il cieco girotondo che ne consegue contribuisce a rallentare un ritmo esplorativo già corrotto da frequenti ed estenuanti caricamenti. Sfortunatamente la mappa non risolve il problema. Piuttosto che illustrare la planimetria del settore in cui si opera, si limita all'offerta di un simbolico riquadro in rilievo rispetto ad altri rappresentativi degli ambienti che vi sono collegati. Nessun punto di riferimento aiuta a stabilire la propria posizione, e per chi difetta di una buona memoria visiva, l'unico modo per orientarsi resta la ricerca di graffiti lasciati da mani ignote sulle pareti dei condotti d'aerazione.

Per quanto lodevole nella sua volontà di conferire credibilità alla Butcher Bay digitale, il tentativo di ricreare la vita della prigione attraverso dinamiche da RPG ha funzionato solo in parte. Le guardie perlustranti la zona non mancano di esternare la propria disaffezione verso la popolazione galeotta usando poca delicatezza nell'invitare i curiosi a togliersi di mezzo, e non esitano a eliminare i soggetti dalle intenzioni belligeranti impiegando le armi da fuoco in loro esclusivo possesso. Con l'azione pertanto relegata a sporadiche scazzottate in prima persona, di fatto non resta che dialogare con NPC per ottenere informazioni e

Deficienza necessaria

Sebbene aggressive durante le sparatorie, le guardie non sono in grado di inseguire il nemico oltre una porta chiusa ed è sufficiente stazionare nell'ombra ad un passo dal punto in cui si è stati avvistati per risultare invisibili agli occhi di chi sopraggiunge per indagare. La dinamica stealth è pertanto più accondiscendente che altrove ma non per questo meno gratificante. Le guardie sembrano inoltre soffrire di una scarsa reattività e di una limitata visione periferica che se da un lato può portare ad incrociarle per errore senza essere puniti per la propria imperizia, dall'altro permette di tendere gustose imboscate e più in generale di sterminare pattuglie a mani nude in puro stile Riddick.





Alcune creature del sottosuolo aggiungono varietà al repertorio di insidie, ma è fin troppo facile sbarazzarsene. Ciononostante giocano un ruolo importante durante le ultime, rocambolesche fasi dell'avventura...

accordare favori in cambio di 'doni'. Il che comporta noiosi andirivieni lungo i corridoi della prigione nella crescente consapevolezza di essere vittime di un sadico escamotage teso a diluire l'esperienza. L'ironia è che questo escamotage è difettoso. Data la natura accumulabile degli incarichi (un apposito menu tiene traccia di quelli ancora pendenti) e la discrezionalità concessa nella scelta di quali assolvere, può facilmente capitare di soddisfare inconsapevolmente quello che condurrà ad una fase avanzata del gioco, dalla quale non sarà più possibile ripiegare verso i luoghi di detenzione abitati dagli NPC, condannando i favori promessi ad altri carcerati a non trovare soddisfazione se non ricominciando l'avventura.

Fra dinamiche RPG, esplorazione stealth, combattimenti corpo a corpo e furiose sparatorie, la varietà non manca in *The Chronicles Of Riddick*. Il suo problema è piuttosto nel ritmo. Troppo tempo viene speso in attività costruite opponendo restrizioni alle abilità di Riddick piuttosto che esaltandole. La lunga sezione nella miniera (praticamente costitutiva un buon 50% dell'esperienza) è così noiosa e inappagante da indurre all'abbandono per manifesta degenerazione delle potenzialità accennate nelle fasi precedenti. Ma quel che è peggio è che i più perseveranti verranno ricompensati con il momento più esaltante del gioco per poi venire schiaffeggiati dagli inattesi titoli di coda.

The Chronicles Of Riddick inizia quindi con una scintilla, finisce con il botto, ma per buona parte si gioca sulla miccia. Tuttavia gode di un fascino notevole. E non solo per questioni estetiche. Per quanto breve, alla fine dell'esperienza è difficile non scoprirsi più simpatizzanti verso Riddick (e consapevoli delle sue origini) di quanto eventualmente si fosse al principio, e magari più inclini a seguirne le gesta nell'omonimo film. Il che è esattamente uno dei risultati che ogni videogioco su licenza cinematografica dovrebbe ottenere, piuttosto che limitarsi ad attendere gli spettatori all'uscita delle sale. *The Chronicles Of Riddick* potrà non essere perfetto, ma il suo seminale contributo nella battaglia per l'indipendenza del videogioco su licenza cinematografica dal grande schermo è indiscutibile.

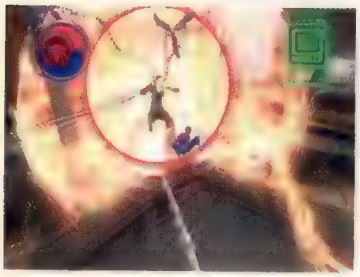
Voto: Sette su dieci

Beautiful

Prevedibilmente, la recitazione è eccellente grazie ad un cast di attori professionisti che annovera personaggi come Dwight Schultz, Ron Perlman, Cole Houser e ovviamente lo stesso Vin Diesel. La voce tenebrosa di quest'ultimo dona il giusto carattere alle battute di Riddick e ai suoi laconici commenti da duro (in foto la sua reazione alla vista di una scena particolarmente cruenta), facendo di ogni dialogo, anche il più irrilevante, un momento di alto intrattenimento. Merito della consulenza alla sceneggiatura offerta dalla software house Tigon fondata da Vin Diesel (egli stesso videogiocatore appassionato). Per la serie: quando il videogioco incontra Hollywood uscendone arricchito piuttosto che annichilito.

scheda tecnica

4:3	PS2, Xbox, GC
50/60Hz	Xbox
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox



L'impiego dello slow motion è subordinato al consumo di una corrispondente barra blu. Quest'ultima può essere rigenerata esibendosi con la ragnatela in mosse acrobatiche per i palazzi di New York

Spider-Man 2

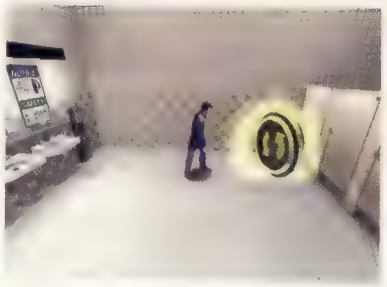
Sistema: **PS2 (ver. testata), GC, Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Treyarch**

A l momento di creare un tie-in su licenza, è importante scegliere una struttura ludica che sappia valorizzare le caratteristiche della proprietà intellettuale a disposizione. Nel caso dei supereroi, tuttavia, si è ricorso quasi sistematicamente a commistioni di elementi adventure e beat'em up con visuale in terza persona. È successo per Wolverine e Batman, così come per lo stesso Spider-Man, nel corso delle ultime due generazioni di hardware. Ma questa volta qualcosa è cambiato. Probabilmente ispirata dalle recenti trasposizioni cinematografiche, Treyarch sembra essersi accorta che la vera co-protagonista della creazione di Stan Lee è New York stessa. I tetti della Grande Mela sono per Peter Parker teatro di epiche battaglie contro il Male, ma anche un rifugio dai problemi della vita comune, un dedalo di strade e vicoli da attraversare appesi ad una ragnatela per sottrarsi momentaneamente alla frenesia sottostante. Per questo motivo *Spider-Man 2* abbandona la struttura rigida dei prequel per mettere a disposizione del giocatore una fedele riproduzione di Manhattan esplorabile in ogni sua parte.

Le ripercussioni di una simile scelta sul gameplay sono evidenti. Se negli scorsi tie-in Activision costringeva il giocatore a muoversi solo per i tetti di New York, ora l'esplorazione dell'ambiente di gioco si estende veramente nelle tre dimensioni. Dondolandosi con la ragnatela è possibile spostarsi liberamente per tutta l'isola, arrampicarsi su grattacieli alti centinaia di metri e tuffarsi nuovamente nel vuoto per continuare la propria pazza corsa nel traffico cittadino. Il fatto di doversi spostare con un mezzo di trasporto così particolare, poi, aggiunge variabili inedite alla dinamica esplorativa. Se nel clone medio di *GTA* le costruzioni possono essere solo aggirate, in *Spider-Man 2* è necessario tenere in considerazione la possibilità di scavalcarle, valutando di volta in volta quale sia il percorso più rapido. La gestione del moto con ragnatela rappresenta pertanto un nodo cruciale nel gioco Activision, e per fortuna tale aspetto non è stato trascurato. Spider-Man ondeggia con grande scioltezza e relativa credibilità per le strade della metropoli, esibendosi in evoluzioni degne della sua fama. Un godimento visivo che si coniuga con un sistema di controllo preciso e dotato di un'inaspettata profondità. Riuscire a solcare l'aria con traiettorie perfette richiede pratica e tempismo, poiché variabili come l'inerzia, la scelta dell'appiglio o il momento in cui passare da una ragnatela all'altra possono fare la differenza tra una manovra eccellente o lo schianto frontale contro un muro in cemento armato. Ma le difficoltà iniziali lasciano presto il campo al sano divertimento, e dopo pochissime ore di gioco la simbiosi tra il giocatore e il proprio alter ego è pressoché totale. Una volta appresi i rudimenti, ci si avventura nell'utilizzo di manovre più complesse e spettacolari, acquistabili tramite l'esborso di Punti Eroe. Questi rappresentano la moneta di scambio nell'economia di *Spider-Man 2*, e vengono acquisiti superando le prove proposte dal gioco stesso.

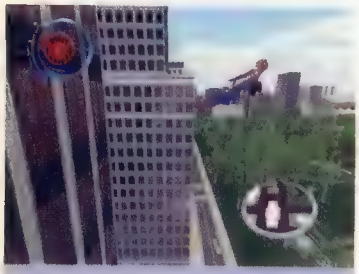
Già, le missioni. Dovrebbero rappresentare l'ossatura principale dell'esperienza ludica, ma si rivelano fatalmente il suo punto debole. La mancanza di inventiva denunciata dagli sviluppatori è disarmante. *Spider-Man 2* ammorba con una sequela interminabile di piccoli furti da sventare, riproponendo ciclicamente rapine a furgoni porta valori, scippi o risse da strada. Altre volte viene richiesto di accompagnare all'ospedale persone ferite o di salvare operai che rischiano di cadere dalle impalcature, ma lo spettro di situazioni possibili si esaurisce praticamente qui. Mai un guizzo di genialità, mai un sussulto che riesca a strappare un sorrisetto stupito. Si tratta, al contrario, di compiti banali, tanto sul piano della sfida offerta quanto su quello della complessità strutturale, dal momento che le incombenze sono superabili nel giro di pochi minuti. Lo stesso problema affligge i duelli con le nemesi del tessiragnatele: gli incontri con i vari Rhino, Mysterio o Doctor Octopus non risollevano più di tanto la situazione. Certo, da un punto di vista puramente cronometrico l'impegno è in questi casi maggiore, ma ci si ritrova ad affrontare pattern d'attacco triti e ritriti. Pertanto non è difficile intuire che il vero problema di *Spider-Man 2* è la ripetitività. Del resto è palese l'empasse degli sviluppatori, alle prese con la necessità di arrivare in qualche modo alle canoniche otto ore di gioco. L'obiettivo è stato raggiunto annacquando l'esperienza, col risultato di abbassare notevolmente il ritmo dell'azione. E così ci si ritrova costretti a superare interminabili missioni secondarie prima di poter arrivare ad uno dei rari scontri con i boss di fine livello.

I ragazzi di Treyarch saranno anche a corto di idee, ma va comunque reso loro atto di essere buoni artigiani. Il sistema di combattimento è ben congegnato e istintivo. Abbondano le combo e le prese speciali, acquistabili al pari delle abilità acrobatiche spendendo Punti Eroe. Ma gli scontri corpo a corpo si fondano essenzialmente sull'uso del senso di ragno, che riveste un ruolo di primo piano sia in difesa che in attacco. Grazie ad esso è possibile avvertire con una frazione di secondo di anticipo l'arrivo di un colpo, così



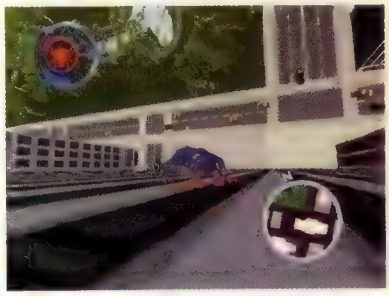
In precisi momenti del gioco, un'apposita icona permette di lasciare i panni di Spider-Man in favore di quelli di Peter Parker. Videogiochi non può fare a meno di pensare che un uso intelligente del libero passaggio da un'identità all'altra avrebbe potuto ampliare e rendere più varie le meccaniche di gioco

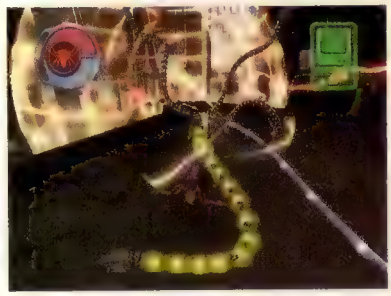
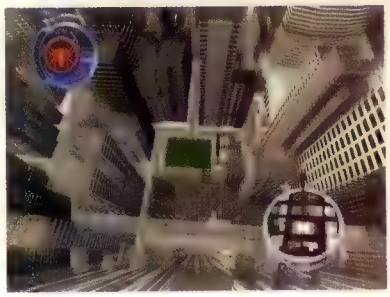
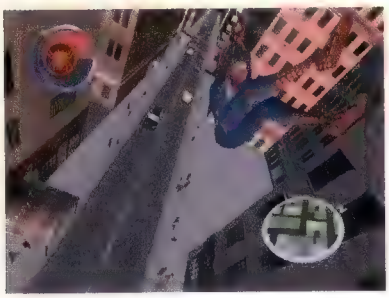
"*Spider-Man 2* farà luccicare gli occhi degli appassionati del comic Marvel, a patto che sappiano accettarne la mediocrità della componente ludica"

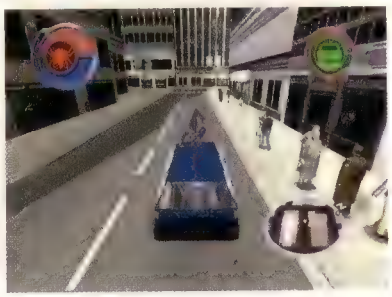


Corse acrobatiche

Spider-Man 2 tenta di spezzare la monotonia della lotta al crimine proponendo un elevato numero di sfide incentrate sull'abilità nell'arrampicata o nell'uso della ragnatela. Si tratta solitamente di raggiungere nel minor tempo possibile una serie di check point sparsi per la città, impiegando di volta in volta la tecnica più adatta allo scopo. Le prove si dividono per livello di difficoltà, e quelle più impegnative stressano seriamente la competenza acrobatica del giocatore, rappresentando di fatto le uniche sfide davvero ostiche proposte dal gioco Activision.





L'accelerazione del corpo in caduta libera è sottolineata graficamente da un effetto blur via via più marcato all'aumentare della velocità, mentre il sibilo dell'aria si fa sempre più assordante

da schivarlo e ripartire subito al contrattacco. L'arrampicamuri può anche avvalersi per tempi limitati di un effetto slow motion, che facilita l'opera di aggiramento degli attacchi degli avversari rendendo al contempo più facile penetrare la loro difesa. La stessa ragnatela, del resto, si trasforma all'occorrenza da mezzo di locomozione ad arma non convenzionale. Non solo è possibile disarmare o immobilizzare i nemici, ma anche agganciarli e sfruttarli come proiettili da scagliare contro altri bersagli. Un'abilità da imparare in fretta, dal momento che il protagonista si troverà spesso e volentieri a combattere in netta inferiorità numerica.

Purtroppo, quanto di buono è stato fatto sotto questo aspetto viene parzialmente sminuito dalla grossolanità dell'IA avversaria, votata ad attaccare senza soluzione di continuità il giocatore. È sufficiente acquisire tempismo nella schivata e scatenarsi subito dopo in combo devastanti, facendo dello sfruttamento della pletora di mosse a disposizione giusto un vezzo per stylish gamer. Si tratta di un approccio al combattimento meschino ma efficace, se è vero che permette di avere ragione tanto dell'ultimo dei borseggiatori quanto del Doctor Octopus in persona.

Tecnicamente *Spider-Man 2* non è certo un titolo sconvolgente, ma l'occhio attento saprà apprezzare il pragmatismo messo in campo dai grafici Activision. L'evidente sacrificio in termini di texture e complessità poligonale, infatti, permette al motore grafico di gestire con ottima fluidità un ambiente poligonale di dimensioni ragguardevoli. Basta issarsi su uno dei più alti grattacieli della città per averne la prova: Manhattan è lì sotto, senza fogging o artifizi che ne nascondano l'orizzonte. Certo, un'analisi ravvicinata può mettere in risalto qualche ruga di troppo, ma grazie al blur e all'uso accorto dei colori l'impressione è quella di trovarsi immersi in una replica del tutto credibile della Grande Mela.

L'ultimo videogioco ispirato all'arrampicamuri è un'opera con due anime. Da una parte, la cura riposta nella riproduzione di New York e nel controllo del protagonista si traducono in un'esperienza molto vicina allo spirito dell'invenzione di Stan Lee. Ma l'impressione resta quella di avere tra le mani il miglior 'simulatore di Spider-Man' mai approdato su schermo, soffocato tuttavia da una struttura di gioco troppo manieristica e ripetitiva. Proprio per questo, *Spider-Man 2* farà luccicare gli occhi degli appassionati del comic Marvel, a patto che sappiano accettarne la mediocrità della componente ludica.

Voto: Sei su dieci

Lo stipendio di un eroe

Il crimine non paga, è vero, ma lo stesso non si può dire della lotta alla criminalità. Per ogni buona azione, infatti, Spider-Man viene ricompensato con una quantità di Punti Eroe proporzionale alla difficoltà del compito portato a termine. Quanto guadagnato può essere versato nelle fumetterie di New York per acquistare trick acrobatici o combo da utilizzare nel combattimento corpo a corpo. L'accumulo di punteggio è inoltre fondamentale al fine di progredire nel gioco, dal momento che per completare ogni capitolo ed accedere al successivo è necessario accumulare una quota prestabilita di Punti Eroe. Un modo poco ortodosso per costringere il giocatore a spendere tempo nelle missioni secondarie.

4:3

Stereo

Sebbene le trasformazioni di Vibri vengano accompagnate da accelerazioni o rallentamenti del sottofondo musicale, quest'ultimo non incide in alcun modo sul gameplay

Feedback creativo

Il meccanismo multimediale messo in moto da *Vib Ripple* è davvero un circuito completo che non si limita alla semplice acquisizione di materiale dall'esterno. Molto viene concesso alla personalizzazione e al feedback con l'utente. Le immagini importate dalle fotocamere USB (prevalentemente di marca Sony, ma il supporto si estende anche ad alcuni modelli griffati Canon e Casio) possono essere a loro volta ritoccate appiccicandovi i Peta Character catturati e quindi rispedite verso un telefono cellulare o in allegato ad una email.

Vib Ripple

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **NonaOn-Sha**

Masaya Matsuura trasforma tutto quanto vada a braccetto con multimedialità in videogioco. In principio fu *Vib Ribbon*. Inserendo un CD musicale nel tray di PSone, le tracce audio venivano rielaborate in livelli di gioco. Poi venne *Mojib Ribbon*, con i suoi testi personalizzabili verniciati a tempo di rap. Ora è il turno di *Vib Ripple*, il gioco che converte l'immagine in trampolino.

L'obiettivo consiste nel ritrovamento di un numero prestabilito di 'Peta Character', deliziose entità dalle sembianze più diverse e stravaganti. Quelle di animali come l'elefante, il gatto o la rana, ma anche di ortaggi, frutta ed altre bizzarrie fantastiche non meglio identificabili. Diversissimi nell'aspetto, i Peta si celano tra i colori di immagini agenti come trampolini elastici, ed è su questa speciale qualità che poggia l'intera struttura di *Vib Ripple*. Sotto la spinta dello stick analogico sinistro, Vibri saltella sulle superfici delle sessanta immagini proposte, sfruttandone le tensioni elastiche al fine di far letteralmente schizzare fuori queste creature entro un ristretto limite di tempo.

L'impercettibilità dei Peta all'occhio ne rende l'individuazione una prerogativa assai più impellente dell'effettiva liberazione. Per questo motivo, la loro forma, le loro dimensioni e soprattutto il loro colore sono indicati da apposte icone disposte a lato dello schermo. Individuata la zona 'sensibile' (segnalata dal propagarsi di una serie di onde al passaggio di Vibri), non resta che saltare sul posto con incisività sempre crescente fino alla liberazione della creatura. Una procedura costantemente ostacolata dai Boonchies, esseri gelatinosi il cui contatto provoca una trasformazione regressiva di Vibri allo stato di ranocchio prima, e di insetto poi (oltre il quale il trapasso è inevitabile). Proprio come in *Mojib Ribbon*, infatti, Vibri è suscettibile di significative alterazioni della propria forma fisica. Passare a uno stato inferiore ne riduce il peso e di conseguenza la pressione esercitabile sulla foto, mentre il potenziamento in Super Vibri (in seguito a una condotta particolarmente brillante) lo rende immune ai nemici nonché in grado di distinguere ad occhio nudo i contorni dei Peta mimetizzati tra i colori delle immagini.

Al termine di ogni livello, le prestazioni di Vibri vengono classificate in base alla quantità di creature liberate ed al tempo impiegato per farlo. A fronte di una valutazione insoddisfacente è pertanto possibile ritornare sui propri passi per migliorarsi. Ma non basta. La fiamma di *Vib Ripple* non si estingue nemmeno dopo il superamento del set di immagini contenute nel gioco. Trasferendone di nuove tramite una fotocamera USB compatibile (EyeToy curiosamente esclusa) o un telefono cellulare, il gioco le rielabora in inedite arene popolate da nuovi Peta Character.

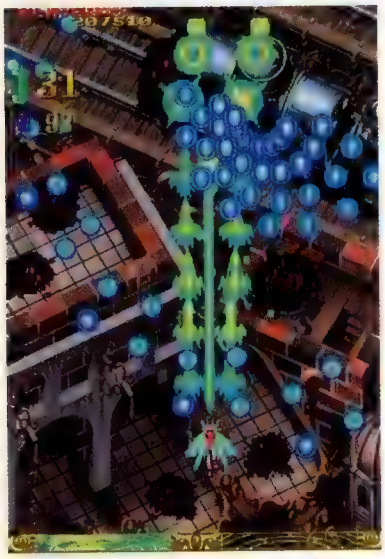
Se il punto di forza di *Vib Ripple* risiede nella natura 'aperta' che molto concede alla sperimentazione, come e forse più dei predecessori, un limite sostanziale lo allontana da questi ultimi. Tanto in *Vib* quanto in *Mojib Ribbon*, l'appello ai riflessi e la necessità di agire in accordo con il ritmo musicale rendeva l'esito delle partite sempre incerto. In *Vib Ripple*, al contrario, una volta memorizzata l'immutevole posizione dei Peta Character, è di fatto impossibile fallire. Pertanto, superata la fase di ricerca, non ha più senso ritornare sullo stesso livello.

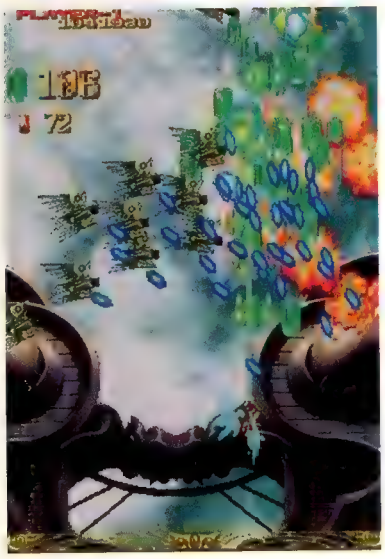
Prevedibilmente, l'ultima opera di Matsuura è il risultato di una delirante miscela di semplicità e sperimentazione, ma il sistema di gioco è fin troppo essenziale pur nella sua unicità. *Vib Ripple* non è proteso verso una conclusione, non racconta storie appassionanti e non si lascerà giocare per nessun motivo che esuli dal piacere di saltellare come matti su una foto elastica. Ma così come non offre un pretesto per andare avanti, è altrettanto vero che non ce n'è uno per smettere. *Vib Ripple* è uno di quei giochi che potreste scoprirvi a giocare nei mesi a venire esattamente come il primo giorno. E poi, quale altro gioco permette di calpestare impunemente il muso dell'odiato capoufficio?

Voto: Sei su dieci

Espgaluda

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Arika** Sviluppatore: **Cave**

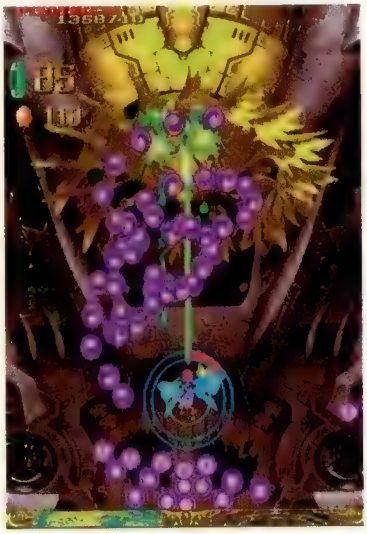




Il continuo sbarramento di fuoco implica la ben accetta assenza di momenti morti, ma spesso la concentrazione richiesta per osservare il moto dei proiettili impedisce di seguire i bersagli da abbattere

Quando piove, l'uomo coraggioso ama sentire il contatto della natura sulla pelle. L'uomo saggio, al contrario, ama usare l'ombrello. Se, però, la pioggia in questione non è composta da gocce d'acqua, bensì da proiettili e fasci di laser, tanto l'uomo coraggioso quanto quello saggio hanno una sola possibilità di sopravvivenza: rispondere al fuoco. E questa, in fin dei conti, è la filosofia alla base di tutti i giochi marchiati Cave. Fratello spirituale del vecchio *Esp.Ra.De.*, *Espgaluda* porta su PlayStation2 l'ideologia degli sparatutto giapponesi più recenti, ovvero un mix calibrato tra un inumano sbarramento di fuoco ed un rilevamento delle collisioni a dir poco generoso. Di tutti gli esponenti del suo genere, ad onor del vero, *Espgaluda* è forse il più accessibile in assoluto, grazie ad una curva di apprendimento decisamente meno brutale rispetto allo standard Cave. Ciò non toglie, però, che le valanghe di proiettili vomitate dagli avversari diano spesso l'impressione di lasciare solo una o due vie di fuga prestabilite, il che non è affatto bello. La sopravvivenza, infatti, dipende così da un tedioso processo di 'trial & error' piuttosto che dalla pura abilità, quando invece dovrebbe essere proprio quest'ultima a distinguere il virtuoso degli sparatutto dal giocatore comune.

Cave, ad ogni modo, ha tentato di rinfrescare il suo classicissimo prodotto, ideando un sistema di trasmutazione che consente al guerriero alato controllato dal giocatore di influenzare l'ambiente che lo circonda. Oltre a poter sparare, proiettare un devastante raggio continuo (seppur a discapito della velocità di movimento), proteggersi con una barriera energetica, rilasciare l'immancabile smart bomb e potenziare il proprio armamento, il guerriero di *Espgaluda* può utilizzare le gemme sottratte ai nemici abbattuti per entrare in uno stato di alterazione che non solo ne cambia la forma (e il sesso...), ma rallenta notevolmente il moto degli avversari e dei loro proiettili. La trasformazione, che risponde al nome di 'kakusei', consente inoltre di convertire in oro i colpi esplosi dagli antagonisti disintegrati, con tanto di moltiplicatori che spediscono rapidamente il punteggio alle stelle. L'unico svantaggio legato all'impiego del kakusei sta nella sua ingordigia, dato che dal momento della trasmutazione le gemme collezionate diminuiscono a vista d'occhio (un problema secondario, se si pensa che è possibile tornare alla versione normale del proprio alter ego in qualsiasi momento per raccogliere altre gemme, ma comunque pressante alla luce dell'evidente incremento della velocità dei proiettili nemici qualora la scorta di gemme si esaurisca durante la trasformazione).



Va da sé che il kakusei aggiunge una piccola dimensione strategica a *Espgaluda*, invogliando l'appassionato a studiare una propria tattica più o meno difensiva al fine di raccogliere sempre più punti, ma è al tempo stesso palese la rilevanza tutt'altro che epocale del sistema introdotto da Cave. Quasi mai, infatti, l'utilizzo della modalità regolare o di quella al rallentatore modifica significativamente l'approccio al gioco, tanto più che né il layout dei livelli, né quello delle ondate offensive sembrano incoraggiare in maniera decisa il ricorso all'una o all'altra. Le cose non cambiano granché nella difficilissima sezione Arrange (uno dei graditi bonus inclusi da Cave), quasi a voler rinforzare l'impressione del mancato sfruttamento di una idea tutto sommato interessante. Ed è questo, in fin dei conti, a tarpare le ali ad *Espgaluda*: la grafica semplicemente funzionale, le dimensioni irrisorie della maggior parte degli elementi in movimento, una certa mancanza di pulizia, qualche rallentamento e un comparto audio abbastanza anonimo non danno poi un gran fastidio in uno sparatutto, ma l'omologazione di fondo sì.

Ikaruga ha dimostrato che c'è ancora spazio per l'evoluzione imponendo al giocatore delle innovazioni assai sostanziose, mentre *Espgaluda* ne lascia di marginali alla discrezione dell'utente e alla sua voglia di indagare sui possibili stili di gioco, senza che questi abbiano poi un'influenza massiccia sul gameplay. È innegabile che il titolo Cave sia divertente, soprattutto a breve termine, ma la vera classe è ben altra cosa.

Voto: Sette su dieci

4:3

Stereo

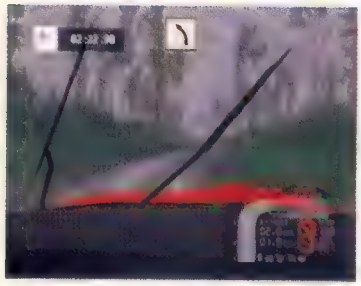
2

I boss di *Espgaluda*, a dispetto delle trasformazioni in cui si producono, sono decisamente tradizionali e non richiedono il ricorso a tecniche particolari per essere spediti ad incontrare il loro perverso creatore

Light Show

Come già *Shikigami No Shiro 2* (**VG**006), anche *Espgaluda* si offre in una sorta di confezione speciale. Questa volta, ad arricchire il pacchetto non concorre la presenza di una bizzarra statuetta felina, ma quella di un DVD-Video custode di una manciata di "perfect play". Sebbene l'idea non sia malvagia, permettendo tra l'altro di imparare qualche buona tattica di gioco, in realtà la realizzazione è piuttosto infelice, soprattutto per via di una qualità dell'immagine decisamente sconfortante.

4:3	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
A turni	PS2, Xbox (4)
Classifica online	Xbox



L'ottimo sistema di gestione del danneggiamento delle vetture, regolabile tra l'altro su vari livelli, viene chiamato in causa molto spesso in *Richard Burns Rally*, complici anche le occasionali sviste del navigatore...

Cerco un centro di gravità

Uno dei punti su cui molte simulazioni rallistiche vanno in bambola è la gravità, o per meglio dire la sensazione di pesantezza delle vetture derivante per l'appunto dall'attrazione esercitata dalla Terra. E *RBR*, purtroppo, non riesce dove molti altri hanno già fallito. Nel tentativo di trasmettere al giocatore la precarietà degli spostamenti sul terreno sdrucciolevole, infatti, Warthog ha 'alleggerito' troppo le auto, che non comunicano alcuna impressione di ponderosità e slittano un po' ovunque (persino in rettilineo) come saponette bagnate. La costante mancanza di controllo, inutile dirlo, va a detrimento della godibilità del gioco, che diventa ben presto più stressante che divertente...

Richard Burns Rally

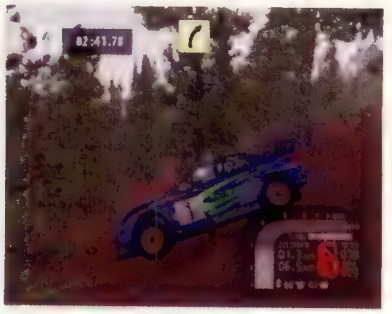
Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **SCi** Sviluppatore: **Warthog**

Quello della corsa al realismo, a quanto pare, sarà uno dei territori su cui verranno combattute le battaglie più cruente tra i videogiochi che gireranno sulla prossima generazione di console. Le simulazioni di guida, in particolare, terranno in sempre maggiore considerazione la fisica e la riproduzione del comportamento delle vetture reali, con l'assai poco segreta aspirazione di arrivare ad offrire un'esperienza paragonabile alla vera guida. Ma è proprio questa la strada giusta da seguire per garantire il progresso dell'intrattenimento elettronico? **Videogiochi**, dopo aver provato a fondo *Richard Burns Rally*, non ne è poi così sicura...

La simulazione rallistica di Warthog parte da un presupposto elementare: guidare ad alta velocità su terreni dal bassissimo coefficiente di aderenza è difficile. Anzi, difficilissimo. E infatti *Richard Burns Rally* è un titolo che si prende molto sul serio, e per di più sin dalla fine del primissimo caricamento, quando il giocatore è chiamato a seguire un tutorial tenuto dallo stesso Burns. Tutorial che, è giusto dirlo, è assolutamente fondamentale, in quanto spiega in maniera dettagliata le manovre, i 'trucchi' e la condotta di guida adottati dai veri rallisti: tutte cose tassativamente richieste dalla simulazione in nome del suo estremo realismo. Quest'ultimo, inoltre, si estende alla conformazione dei tracciati (che abbondano di buche, avvallamenti, dislivelli, irregolarità e pendenze), alla notevole sensazione di velocità e precarietà che caratterizza le vere gare su sterrato e alle possibilità di personalizzazione delle auto, mai viste prima d'ora in una gamma così ampia in una simulazione.

La chiave di lettura di *Richard Burns Rally*, quindi, dovrebbe essere quella della massima fedeltà allo sport che Warthog si è proposta di simulare, ma purtroppo può invece essere riassunta in tre parole dal significato ben più inquietante: realismo non verificabile. Al giocatore che non ha mai guidato una vera auto da rally, infatti, *Richard Burns Rally* instilla senza sosta una continua serie di dubbi che finiscono per togliere buona parte del piacere della guida. Alla quinta capriola in cui un'auto da 1200 (milleduecento) chili si esibisce dopo aver preso malamente una buca a 50 (cinquanta) chilometri orari, l'utente non può fare a meno di chiedersi se sia lui a non essere in grado di affrontare un gioco così perfidamente realistico, o se magari non siano stati gli sviluppatori a 'barare' sapendo che il giocatore non potrà mai verificare dal vivo la validità del loro operato.

Videogiochi, ad ogni modo, tende a prendere per buona (più o meno) l'interpretazione della guida in fuoristrada di Warthog, ma ciò non toglie che



Richard Burns Rally sia, prima ancora che realistico, semplicemente punitivo. Sforzandosi di essere il più vicino possibile alla realtà, il titolo pubblicato da SCi dimentica clamorosamente di essere divertente, mancando quello che dovrebbe essere l'obiettivo primario di un buon videogioco. Il terrore generato dalle conseguenze del più banale degli incidenti spinge a rallentare ad ogni piè sospinto ed ad affrontare le curve con una sensazione assai simile al puro panico, piuttosto che aggredirle con la decisione che ci si aspetterebbe da un vero rallista.

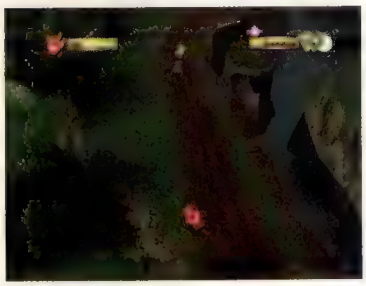
Non è, in pratica, la perizia di Warthog ad essere messa in dubbio in questo caso specifico, ma la scelta di sacrificare completamente l'esaltazione e l'appagamento a breve termine in favore di una visione unicamente realismo-centrica, del tutto incapace di strizzare l'occhio a quei piccoli accorgimenti in grado di inchiodare l'utente al volante.

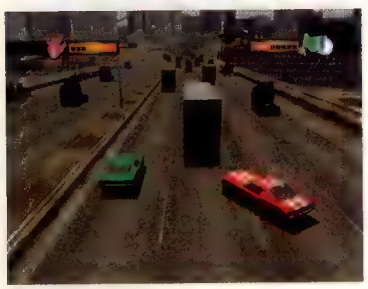
Richard Burns Rally, d'altra parte, pecca pure in quanto a personalità e coinvolgimento, proponendo menu anonimi e incentivi in quantità decisamente insufficiente. Un altro indizio della sua natura fondamentalmente 'quadrata'. E saranno proprio i giocatori 'quadrati' i soli ad essere premiati da *Richard Burns Rally*. Per gli altri, probabilmente, non ci saranno altro che frustrazione ed ansia...

Voto: Cinque su dieci

Mashed

Sistema: **PC, PS2, Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Empire Interactive** Sviluppatore: **Supersonic Software**





Videogiocatori, strana gente. Chiedete loro cos'ha di speciale il videogioco di un tempo e in molti reciteranno teorie che hanno a che fare con 'puro divertimento' e 'intuitività', passando poi a condannare l'industria moderna per la 'scarsa innovazione', il 'fotorealismo a tutti i costi' e [prego inserire un luogo comune a scelta]. Quindi mostrate loro una copia di *Mashed* e una di *Gran Turismo 4* e chiedetegli: 'Quale vuoi'? Con ogni probabilità vi risveglierebbe al pronto soccorso, con una costola incrinata e cinque medici impegnati ad estrarre una confezione di *Mashed* dal vostro didietro.

Perdonate l'anale aneddoto, ma è una valida metafora della rapidità con cui l'amore per il passato può venire soffocato dall'isteria per il presente. Il che è una delle ragioni per cui *Mashed* resterà a prendere polvere sugli scaffali dei negozi per due mesi prima di finire nella cesta dei titoli 'budget'. E non è bello, perché *Mashed* merita ben altra considerazione.

Apparentemente, si tratta 'solo' di un *Micro Machines* in scala 1 a 1. Siti archeologici, zone industriali e corsie autostradali sono alcune delle 13 ambientazioni 'realistiche' preferite al giardino, al tavolo da cucina e a quello da biliardo su cui saettavano le micromacchine di Codemasters. Vincere comporta in genere portarsi in testa al gruppo e resistere alla scarsa visibilità finché l'ultimo della cordata non viene travolto dal margine inferiore dello schermo. Quindi, si riparte. Le armi recuperabili sui tracciati distendono un velo di strategia bellica sulla scena agonistica, facendo dell'abilità al volante un mero compendio alla bastardaggine di chi lo impugna.

In single player, differenti modalità di gioco rimescolano le carte in tavola, intervallando ai round standard 'missioni' che prevedono l'intercettazione di un'auto in fuga o l'abbattimento di un pestifero elicottero militare. Varietà si registra anche nella mutevole natura del manto stradale (ghiacciato, asfaltato, sterrato, bagnato) e nell'occorrenza di 'eventi' che alterano dinamicamente il coefficiente di insidia di taluni percorsi.

Da un punto di vista macroscopico, quindi, non c'è motivo per cui una ROM scaricabile 'gratuitamente' da internet non sia preferibile all'ultima opera di Supersonic (autori, poco sorprendentemente, di *Micro Machines 2*). Ma come spesso accade, è nel microcosmo che si annida il genio, e *Mashed* ne è letteralmente intriso.

Sono i piccoli dettagli che fanno grande l'esperienza. Come una telecamera che orbita attorno al tracciato con l'ordine di scongiurare percorrenze 'a testa in giù', e che zooma sulla scena allorquando il gruppo di vetture si compatta, dando modo di attaccare ai fianchi con sadica precisione. O come un sistema di assegnazione dei punti che ne mette in palio un tot, distribuendoli equamente fra tutti i partecipanti sulla griglia di partenza, per poi trasferirli dall'uno all'altro ad ogni turno di gara secondo un criterio pensato per tenere sempre accesa la fiamma agonistica. O come un mitragliatore a canne rotanti, i cui proiettili non solo danneggiano l'auto sotto tiro ma ne disturbano la manovrabilità con la mera forza dell'impatto. O come una fisica modellata per godere di ogni derapata e per sorprendere quando l'esplosione evitata per un soffio ribalta la vettura sul fianco (dannata onda d'urto).

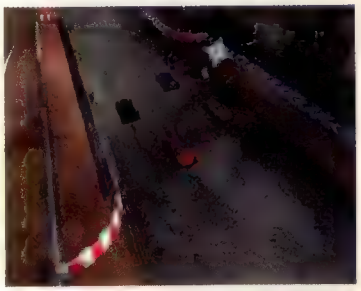
Ma è ovviamente collegando altri tre controller alla console che *Mashed* fa brillare tutto il suo potenziale. Mentre i vari partecipanti si danno battaglia al di là e al di qua dello schermo in un clima di euforia e reciproco disprezzo, puoi vedere i suoi elementi costitutivi lavorare di concerto, fondersi in un puzzle perfetto. Nuove tipologie di gara (come Cattura la Bandiera) si rendono inoltre disponibili a fini (a)socializzanti, a patto di averle sbloccate nella modalità in singolo. Una procedura che non richiede più di qualche pomeriggio di divertito accanimento.

Mashed non è perfetto (vedi box), e le sue dinamiche elementari possono indispettire alla luce dell'evoluzione che ha interessato il videogioco negli ultimi anni, ma non si può vivere nella perenne attesa del prossimo *Gran Turismo*. Talvolta è necessario fare un passo indietro per riassaporare certi piaceri antichi. E allora smetteria di amare il passato in maniera platonica e, dannazione, fateci un po' di sesso. Magari in quattro...

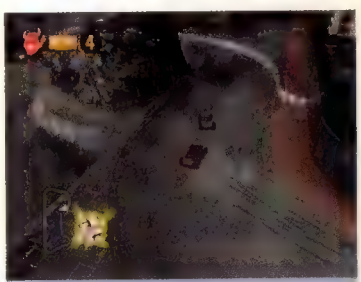
Voto: Otto su dieci

scheda tecnica

4:3	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Pro Logic	PS2
Dolby Digital	Xbox
4	



Chi viene espulso da un round in corso ha ancora la possibilità di dire la sua muovendo un mirino sullo schermo per lanciare missili alle vetture ancora in gara. È necessario attendere un paio di secondi perché il bersaglio venga agganciato, dando a quest'ultimo l'opportunità di tentare manovre evasive. Una trovata geniale, che intensifica un clima già di per sé feroce



Deficienza necessaria

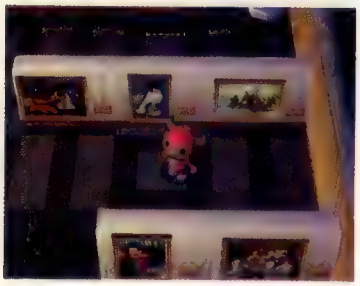
Sebbene l'intelligenza avversaria si opponga al giocatore ostentando livelli di aggressività variabili in funzione della sua prossimità alla vittoria, talvolta gli 1 e gli 0 non navigano dove dovrebbero nel mare magnum del codice macchina, e fra una vettura che si lancia da un dirupo senza ragione apparente e un'altra che si immola su una mina lampeggiante evitabilissima, l'esperienza può assumere i tratti della parodia. Eppure, da un certo punto di vista, queste defaillance dell'IA la umanizzano, veicolando l'impressione di essere in compagnia di fallibili giocatori in carne ed ossa. Macchine volano da dirupi e saltano su mine evidenti anche in multiplayer. Soprattutto se ci sai fare con i gomiti.

4:3

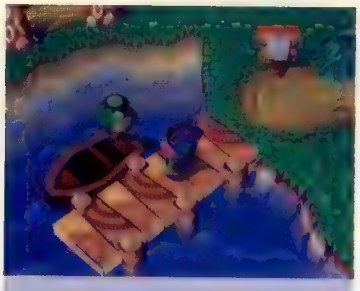
Stereo

A turni 4

Connettività con GBA



Ogni cittadina è diversa da tutte le altre, esattamente come la fauna che la popola. Proprio per questo, viaggiare tra i paesini, inserendo nel secondo slot del GameCube la memory card di un proprio amico, è semplicemente bellissimo



L'isolotto portatile

Collegando un GBA tramite il cavo link al proprio GameCube è possibile chiamare al molo un logorroico barcaiolo (a tutti gli effetti un vero e proprio Kappa, una creatura mitologica giapponese) per farsi traghettare verso una piccola isola caraibica. Come per le varie cittadine, la planimetria di ogni isola è completamente diversa, pur essendo strutturata con gli stessi elementi. Tra questi, una piccola casetta per le vacanze, ottima come rifugio per tutti i giocatori stanchi del trambusto cittadino.

Animal Crossing

Sistema: **GameCube** Versione: **Europea** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**

Se nel settore si mormora una parola che **Videogiochi** adora, quella parola è 'sandbox'. E non solo perché rimanda immediatamente a quelle piscine colme di sabbia nelle quali nonni e genitori abbandonano i bambini tra secchielli e formine di plastica, ma anche (e soprattutto) perché strattona prepotentemente i videogiochi verso la loro essenza originaria, quella di 'spazio dove giocare'.

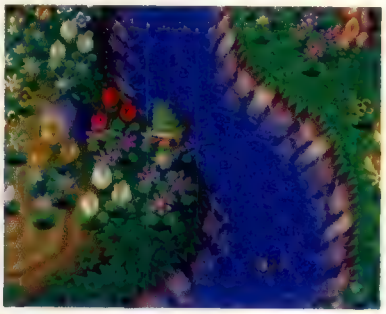
Animal Crossing, uno dei più chiacchierati manifesti di Nintendo, tutto sommato non è che l'equivalente videoludico di una di queste piscinette sabbiose, nella quale i game designer di Kyoto non hanno sparpagliato biglie di vetro e palette colorate, ma una manciata di strumenti giocattolo, una stralunata fauna di animaletti antropomorfi e, ovviamente, qualche bizzarro trampolino emozionale.

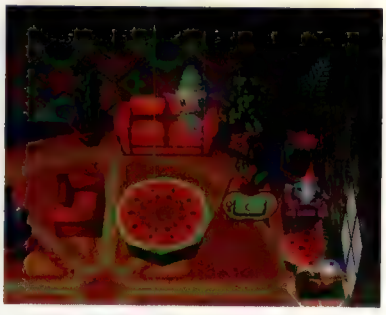
In effetti, la struttura di gioco è di una semplicità addirittura imbarazzante, e forse proprio per questo capace di intrappolare i giocatori in maniera immediata, trasparente, mettendo inoltre in continua relazione la loro realtà con quella vivacizzata dallo zoo di creature allestito dalla fantasia di Takashi Tezuka (il producer del gioco) e dei suoi collaboratori.

Il ponte tra questi due mondi è costituito, sostanzialmente, da un elemento ancora poco sfruttato nel settore dei videogiochi, ovvero il fattore temporale. Dal momento stesso in cui si inizia a giocare, ritrovandosi dapprima su un piccolo treno a scambiare due chiacchiere con Girolamo (un bizzarro e curiosissimo gattaccio) e subito dopo nel bel mezzo di un piccolo quartiere residenziale (intenti a scegliere una nuova abitazione), il tempo nelle cittadina di *Animal Crossing* viene scandito dall'orologio interno di GameCube. Questo, in termini pratici, si traduce nel fatto che se il proprio orologio da polso segna le 15:30, allora anche in *Animal Crossing* si respirerà l'aria di un tranquillo e sereno primo pomeriggio. Lo stesso, ovviamente, vale anche per i giorni della settimana, per il rincorrersi dei mesi e per l'alternarsi delle stagioni, senza dimenticare le varie festività che interrompono la monotona routine quotidiana. Gli animaletti che vivranno nella vostre cittadine, tra l'altro, non mancheranno di celebrare ogni evento a modo loro, dando sfogo a tutto il cinismo e a tutto lo sbilenco senso dell'umorismo che da sempre colora i migliori personaggi tratteggiati da Nintendo.

In questa piccola realtà, al giocatore è lasciata la libertà di fare un po' quello che vuole, smarrendosi per sempre con il proprio alter ego, perdendo la sanità mentale nel tentativo di completare le varie collezioni di oggetti splendidamente superflui che ossessionano i sogni delle creature di Tezuka (che siano questi favolosi ombrelli, arzigogolati plichi di carta da lettere o leggendari videogiochi per NES), aiutando il museo cittadino nella catalogazione dei fossili, dei pesci, degli insetti e delle opere d'arte o, ancora, semplicemente gettando via secchiate di tempo libero. È ormai da più di due anni (da quando cioè è stata pubblicata la versione USA) che **Videogiochi** curiosa prima nella cassetta delle lettere del suo alter ego che nella propria casella di posta elettronica.

Animal Crossing, pur con tutti i suoi limiti (e ve ne sono molti, a partire da una capacità di comprensione dei concittadini digitali prossima allo zero, passando per una realizzazione tecnica sicuramente sotto tono e finendo nell'elementarità di buona parte delle attività in cui ci si può cimentare), funziona soprattutto perché è una splendida area di gioco. E come per quelle piscine sabbiose a cui si è accennato in apertura, il divertimento (e l'importanza del gioco stesso, e la capacità di imparare pasticciando con la sabbia e sorridendo agli altri bimbi) non dipende solo dalla quantità e dalla qualità delle formine di plastica e delle macchinine, ma anche (e soprattutto) dalla fantasia e dalla voglia di giocare del bambino che le maneggia. Due cose che, sia ringraziato il cielo, a **Videogiochi** sicuramente non mancano.



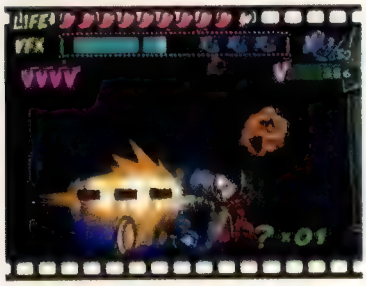


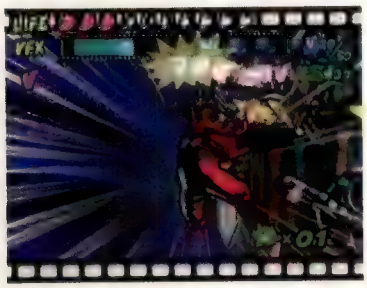
Fino a quattro giocatori umani possono vivere nella stessa città. Sono condannati a non incontrarsi mai, ma possono comunque ricoprirsi di attenzioni tramite lettere, pacchi regalo e scherzetti

Voto: Otto su dieci

Viewtiful Joe

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Production Studio 4**





Estratto da **VG**001 (ottobre 2003): "Se credete nello stylish gaming, *Viewtiful Joe* è il vostro Messia. Se non sapete cosa sia lo stylish gaming, *Viewtiful Joe* ve lo spiega. L'opera Capcom è quello che succede quando il picchiaduro a scorrimento si scontra con il manga futuristico e insieme precipitano nel cinema di arti marziali di Hong Kong. In estrema sintesi: un delirio".

E non è cambiato nulla da allora. Il pittoresco (per non dire pittorico) prodotto della fantasia Capcom si ripresenta su PlayStation2 nella sua originale maestosità stilosa, aggredendo gli occhi e la mente a ritmo di rock'n roll.

"*Viewtiful Joe* è un'interpretazione in chiave logico-estetica del picchiaduro a scorrimento. La logica è nei perfetti meccanismi di attacco e difesa, complesso gioco di corrispondenze per il quale ogni scontro assume la forma dell'esercizio di strategia. L'estetica è nella profonda armonia che emana dall'azione, quando ci si rende conto di poter rimanere ore ad osservare le evoluzioni del supremo Joe".

Viewtiful Joe non soffre complessi di inferiorità su PlayStation2. Pure al cospetto di mostri sacri dello stylish gaming come *Devil May Cry* (seguito escluso) e *Onimusha* (soprattutto *Demon Siege*), la sua meccanica di gioco non subisce i contraccolpi del confronto così come non li subiva lì dove il confronto non esisteva. Perché *Viewtiful Joe* è un caso a parte per definizione.

"*Viewtiful Joe* non è solo indiscriminato massacro. È anche una sequenza di elementari fasi platform, nelle quali sfruttare il doppio salto per recuperare item, energia e monete. Ed è soprattutto un cadenzato susseguirsi di puzzle d'azione. [...] Rallentare o accelerare lo scorrere del tempo permette di influire sul mondo fisico che circonda l'einsteiniano Joe. Lo Slow motion rallenta le eliche delle piattaforme volanti causandone la rapida discesa di quota. La Mach speed infiamma l'infernale Joe, rendendolo temporaneamente immune al fuoco".

La rimappatura dei comandi attorno al generico DualShock2 trasferisce nelle mani dell'utente Sony la medesima intuitività e funzionalità apprezzata dai detentori del più specifico controller GameCube. Questi ultimi potranno obiettare, ma è solo l'abitudine a motivare il loro risentimento. E un pizzico di fanboysmo. Inoltre, la versione PS2 offre una duplice modalità di attivazione dello zoom. In alto la levetta analogica destra per zoomare sulla scena. In basso per ritornare alla distanza originale. Oppure Cerchio per la prima e Cerchio di nuovo per la seconda.

"Eppure [...] odierete *Viewtiful Joe* come solo l'odio puro può odiare. O forse leggermente di più. L'azione di gioco, ostica sin dalle prime fasi, raggiunge livelli di depravazione assoluta dopo alcune ore di distruzione, quando la normale coordinazione umana sembra non garantire la perfetta applicazione delle strategie. *Viewtiful Joe* esige profonda dedizione. E alcuni litri di sangue. Ma non è mai scorretto, è solo bastardamente difficile".

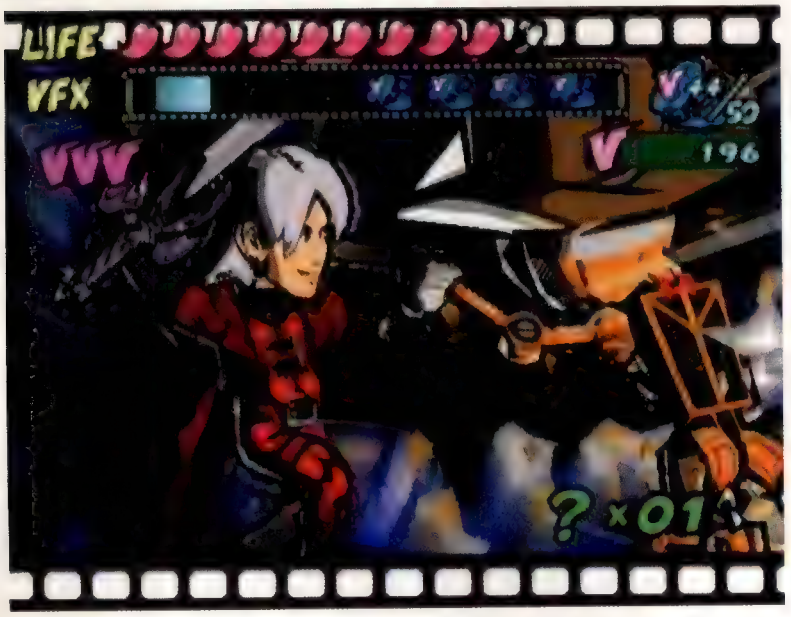
Originariamente introdotto in una successiva release della versione giapponese, il livello di difficoltà 'Sweet' impedisce all'utenza PS2 di soffrire le pene degli early adopter GameCube. Ma piuttosto che proporre l'equilibrio anelato (con grida e bestemmie) da questi ultimi, probabilmente rende le cose un po' troppo facili per chi ha dimestichezza col controller. Se ne consiglia un uso a fini didattici. Il gioco 'vero' attende i selezionatori del livello di difficoltà superiore.

"*Viewtiful* Joe è *Ultraman* che incontra 'Matrix', è Kyashan che incontra SD Gundam, è *Tetris* che incontra *Final Fight*. Questo è il tipo di videogioco che serve al Videogioco. Un esercizio di stile sostenuto da una realizzazione di massima qualità".

E la realizzazione è di massima qualità anche su PlayStation2. Quella tecnica, anche. O quasi. Brevi e sporadici rallentamenti compaiono lì dove la versione GameCube non batteva ciglio e taluni effetti grafici minori evidentemente prodotti con algoritmi troppo intimi al sistema Nintendo sono stati eliminati piuttosto che sottoposti all'opportuno processo di ricompilazione.

"*VJ* è un capolavoro concettuale caratterizzato da un game design superlativo. [...] E noi siamo ancora qui, con un immenso sorriso sul volto, ma con un profondo dolore ad entrambi i pollici".

Esattamente.



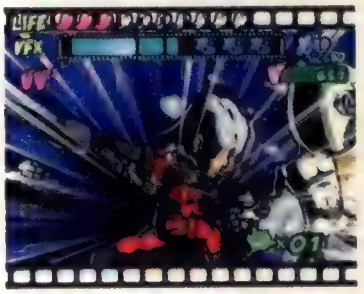
Voto: Otto su dieci

Scheda tecnica

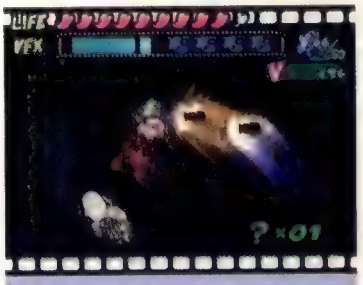
4:3

Stereo

Let's Rock Baby!



Piuttosto che ricampionare i dialoghi per evitare che Dante parli con la voce di Joe (e dica cose che un figlio del demonio non direbbe), Capcom si è limitata a rieditare i sottotitoli mandando l'audio delle conversazioni in reverse. "Ma è latino?", ha chiesto qualcuno sui forum



Go Dante!

Producendosi in un ammirevole esercizio di coerenza, sebbene la meccanica di gioco di *Viewtiful Joe* preveda un protagonista completamente disarmato, Capcom ha introdotto Dante senza sequestrarne le armi. Mentre la spada non fa altro che sostituirsi ai pugni (ed eventualmente al Voomerang), l'uso delle pistole comporta effettivamente una nuova modalità di attacco che prima non c'era. Ma un'accorta implementazione (Dante può sparare solo in orizzontale e solo durante il salto, oppure al termine di una combo) fa in modo che la dinamica del combattimento continui a poggiare sull'attrito corpo a corpo.

IK+

IK+, il picchiaduro con i karateka che perdevano i pantaloni, avrà sempre un posto speciale nel cuore dei possessori di C64

L'aggiunta di un terzo lottatore in *IK+* fu un colpo di genio. *Way of The Exploding Fist* e la versione C64 di *International Karate* (ma non la risibile edizione per Spectrum, in cui **Archer Maclean** non fu coinvolto) avevano già sfruttato a fondo il potenziale dei combattimenti uno-contro-uno sull'hardware di quella generazione. Il terzo lottatore di Maclean dava a *IK+* un feeling completamente diverso: caotico, frenetico, un ritmo che faceva impallidire quello dei suoi predecessori.

"Volete sapere se l'idea del terzo giocatore era presente sin dal principio?", chiede Maclean. "Sì, certo. Ho avuto l'idea verso la fine dello sviluppo del primo *IK*. Volevo inserire il terzo lottatore perché significava avere una rissa tutti-contro-tutti: un giocatore contro due della CPU, due giocatori l'uno contro l'altro e un lottatore della CPU o due giocatori contro un lottatore della CPU, dato che era possibile giocare in cooperativa".

La peculiarità di *IK+* era il suo repertorio di mosse, alcune delle quali erano decisamente più ambiziose di quanto visto fino a quel momento negli altri picchiaduro. "Una delle mie preferite è la testata, perché è rapida (sono solo due frame di animazione) e la velocità è particolarmente azzeccata", dice Maclean. "Un'altra, semplicemente spettacolare se si faceva

Formato originale: C64
Produttore: Activision
Sviluppatore: Archer Maclean
Origine: Inghilterra
Anno di pubblicazione originale: 1987

BUSINESS IS BUSINESS

"Ero un giovane, squattrinato programmatore con una Ferrari da mantenere (be', quasi) e volevo scrivere qualcosa che fosse superiore alle mie versioni per C64 e Atari 800 di *International Karate*", dice Archer Maclean interrogato sulla sua fonte d'ispirazione per *IK+*. "In pratica volevo che i picchiaduro progredissero rispetto all'originale ispirato da *Karate Champ*, e dovevo inventare qualcosa di nuovo. Realizzai il primo *IK* per C64 da zero, scrivendo tutto il codice da solo e sviluppandolo dalla struttura di *Dropzone* che avevo già fatto, aggiungendo dosi enormi di qualità per assicurarmi che fosse divertente. Ma alla fine dello sviluppo di *IK* sapevo che con un po' di ottimizzazione del codice avrei potuto disegnare almeno tre giocatori contemporaneamente al posto dei soliti due, e questo mi fece venire tantissime idee. In quello stesso periodo, a metà del 1986, venni contattato da Activision, il distributore dei titoli System 3, per realizzare un sequel o un titolo originale per loro. Considerate che non ho mai ricevuto un singolo penny in royalty da *IK* e l'ho visto arrivare al primo posto delle classifiche americane, con altri che si arricchivano alle mie spalle... Ovviamente non volevo farmi fregare per la seconda volta, quindi diedi in licenza il mio gioco direttamente ad Activision".

correttamente, era il doppio calcio in faccia. Avevo preso ispirazione da Jackie Chan nel film 'La Corsa più Pazza d'America': c'è un punto in cui combatte contro due motociclisti e improvvisamente salta e li colpisce entrambi in faccia contemporaneamente. È molto, molto spettacolare, e pare fosse reale: in quella scena aveva spezzato veramente la mascella a uno dei due stuntman. Quando l'ho vista ho pensato 'Wow, la devo inserire assolutamente' e poi ho passato un'eternità a cercare di disegnarla".

Motion capture, o quasi

Pur non avendo alcun tipo di educazione artistica, Maclean realizzò personalmente tutta la grafica di *IK+*. "Sono sempre stato capace di disegnare o animare cartoni, sebbene sia spesso un lavoro davvero stancante", ammette. "C'erano tonnellate di giochi di karate a quell'epoca, come *Karate Champ* e *Fist* (uno dei miei preferiti a quei tempi), e parecchi avevano più o meno le stesse mosse. Io volevo fare qualcosa di diverso.

"Ora, per realizzare qualcosa come il salto mortale all'indietro (che non era mai stato inserito in un gioco prima), provai ogni tipo di soluzione. Una era semplicemente quella di disegnarlo, ma non riuscivo a dargli la giusta fluidità. Così comprai una telecamera e mi filmai mentre saltavo in tutte le direzioni. Non funzionò neanche quello. Guardai centinaia di cartoni animati, incontri di arti marziali e film di ogni tipo, cercando le mosse che volevo. Volevo che il salto all'indietro fosse un modo per scappare velocemente o per spostarsi da un punto all'altro più rapidamente che camminando. Ma per inserire questa mossa mi servivano filmati.

"Un giorno stavo vedendo 'Grease' insieme alla mia ragazza. Proprio alla fine c'è una scena ambientata in un parco giochi, e sullo sfondo, inquadrato di lato, c'è un ragazzo che compie un salto mortale all'indietro. Lo guardai e riguardai e riguardai finché dissi: 'Eccolo!'. Una persona reale che esegue un salto all'indietro come si deve. Era perfetto".

> "Presi i pezzi di cellophane e li misi sullo schermo del computer, ricreando ogni immagine sotto forma di pixel. Ottenni così un rudimentale motion capture"

Armato di un costoso videoregistratore con un'adeguata funzione di fermo immagine, Maclean sottopose il suo televisore ad una piccola operazione chirurgica, aprendolo e modificandolo in modo tale che la figura venisse 'allungata' verticalmente fino a raggiungere le dimensioni che gli servivano per *IK+*. "Poi applicai un pezzo di cellophane sulla TV, fermai l'immagine e ne ricalcai il contorno con una penna", rivela. "Avanzai di circa due fotogrammi e poi ricalcai il frame d'animazione successivo. Ne feci decine, quindi presi i pezzi di cellophane e li misi sullo schermo del computer, ricreando minuziosamente ogni immagine sotto forma di pixel. Ottenni così un rudimentale motion capture grazie al quale fui in grado di catturare la velocità del movimento del corpo nell'aria in tempo reale".

La logica di combattimento

Lo sviluppo dell'IA di *IK+* non passò attraverso processi altrettanto ingegnosi, ma si rivelò comunque estremamente efficace. "Era semplice, in realtà", spiega Maclean. "A quei tempi non si chiamava nemmeno IA: l'avremmo potuta chiamare 'logica di combattimento' o qualcosa di simile. Si basava interamente su una serie di tabelle che dicevano alla CPU quali mosse usare a seconda di quanto fosse distante l'avversario. Il gioco sapeva ovviamente quale mossa, se usata, avrebbe portato a un colpo sicuro. Al livello di difficoltà più basso, quello iniziale, i lottatori della CPU individuavano quella che sarebbe stata la mossa migliore e nel 90% dei casi la ignoravano. All'aumentare della difficoltà la percentuale scendeva, fino al 25° livello, dopo il quale la CPU era precisa il 95% delle volte. Funzionava splendidamente".

Una delle caratteristiche più memorabili di *IK+* era il suo eccellente comparto audio. Laddove la celeberrima colonna sonora fu opera di Rob Hubbard (poi ricreata da Dave Lowe per le versioni a 16bit), Maclean spese un sacco di tempo a ripulire e perfezionare i suoi effetti sonori. "Il suono che si

Una delle caratteristiche 'speciali' di *IK+* vedeva tutti i lottatori non impegnati in una particolare animazione perdere di colpo i rispettivi pantaloni. Una feature demenziale attivabile semplicemente premendo il tasto 'T'

ricordano tutti è quello del calcio basso, un effetto in stile Bruce Lee", afferma Maclean, prima di riprodurlo con una perfezione invidiabile. "Ho passato un sacco di tempo a urlarlo nel microfono", dice ridendo.

I campionamenti a 4bit della versione C64 (poi ripuliti per le controparti Amiga e ST) donavano ad ogni mossa e ad ogni colpo portato a segno un senso di brutalità e potenza che molti dei beat'em up odierni non riescono a trasmettere. Un utilizzo astuto del sonoro trovava posto nel livello bonus, in cui bisognava deflettere una serie di palle: man mano che la velocità delle sfere aumentava, saliva di tono anche il rumore prodotto dall'impatto di queste con lo scudo impugnato dal lottatore, innalzando il livello di tensione nello stesso modo di *Space Invaders*. "Volevo che gli effetti sonori facessero sudare la gente", ricorda Maclean.

Avendo lavorato sul limitato hardware di C64, Maclean ammette di aver dovuto sacrificare certe caratteristiche. Un'idea era quella di far sì che il teatro dello scontro venisse inquadrato da quattro angolazioni diverse, una per ogni round: in questo modo i giocatori avrebbero potuto vedere il sole tramontare da un lato, e quindi la luna scomparire su quello opposto. Deluso dai fondali statici di *International Karate*, Maclean optò per un compromesso: "Non volevo sprecare RAM per fondali statici. Ecco perché scelsi un solo fondale, ma animato. Aggiungeva un sacco d'atmosfera"

Maclean studiò anche la possibilità di avere una modalità a tre giocatori: "Volevo inserirla e il codice sarebbe stato in grado di gestirla", ricorda. "Il problema era che c'erano solo due porte joystick, pertanto un giocatore avrebbe dovuto usare la tastiera. Un compromesso che non volevo accettare dato il veloce ritmo di gioco"

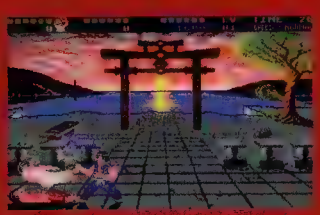
Segreti

Sebbene l'originale per C64 fosse zeppo di segreti e 'animazioni bonus', Maclean aggiunse diversi codici e cheat nelle successive versioni a 16bit, molti dei quali mostravano messaggi nascosti. Alcuni di questi, dice, devono ancora essere scoperti. "Ce ne sono circa 60. Alcuni appaiono in risposta a specifiche parolacce: scrivendone troppe, il gioco si resetta", dichiara ridacchiando. Simili dettagli marginali sembrano particolarmente graditi da Maclean, dando l'impressione che si sia realmente divertito durante lo sviluppo del gioco. Ma, a distanza di 17 anni, qual è la caratteristica di *IK+* che lo rende più orgoglioso? "Penso sia la fluidità delle animazioni e il modo in cui ci si sente realmente 'collegati' alle mosse che si stanno eseguendo", afferma. "E i dettagli minori: le ombre che si allungano o le foglie che cadono dall'albero e si accumulano sul terreno. A dire il vero c'era un numero massimo di 30 foglie che potevano apparire a video e quando si arrivava a quel punto, appariva un vermiciattolo. Ecco a cosa serviva il verme: a mangiare le foglie!

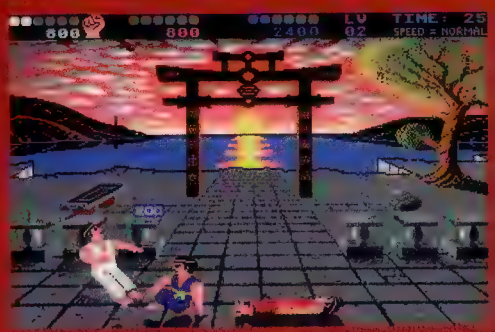
"Ero *estremamente* contento di *IK+*. Me ne stavo spesso seduto a guardarlo, meravigliandomi di ciò che avevo creato: sapevo di aver realizzato qualcosa di veramente speciale. Poche persone lo videro prima che fosse completato, a parte alcune in Activision che dovevano sapere come stessi procedendo, e ne furono entusiaste. Persino adesso, dopo 17 anni, la gente ne parla ancora. Sono usciti migliaia e migliaia di giochi da allora e il fatto che la gente se lo ricordi è incredibile"

A questo punto la domanda è inevitabile: con così tanti appassionati di *IK+* che ricordano il gioco con nostalgia, potrà mai esistere un vero seguito di *IK+* ovvero quell'*IK++* che si diceva fosse in sviluppo all'epoca? "Di sicuro", risponde Maclean ridendo. "Non posso dire cosa stiamo facendo, ma posso affermare che non sarà il solito titolo spacca-tasti. Sto cercando di tornare ai bei vecchi tempi, quando c'erano dei controlli semplici, animazioni fluide e serviva una certa abilità... ma con un gioco massiccio dietro a tutto questo"

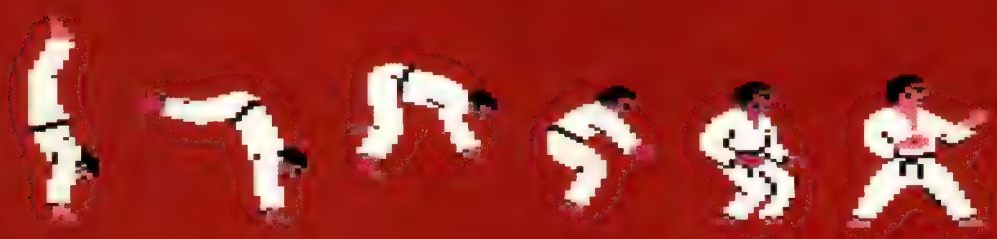
L'esecuzione di certi colpi portava ad animazioni differenti. Osservando la foto, gli ex-cintura nera di *IK+* capiranno immediatamente che il lottatore in blu è stato atterrato da un devastante pugno allo stomaco



Dato il ritmo frenetico di *IK+*, abbattere due avversari in rapida successione era un'impresa non da poco

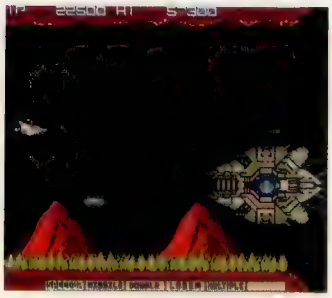


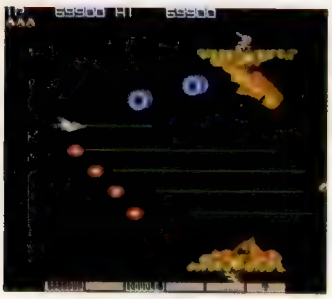
Il sistema di rilevamento delle collisioni in *IK+* è stato spesso sottovalutato: a differenza di molti picchiaduro 2D, i giocatori dovevano colpire con precisione millimetrica l'avversario



Chronicles

> 1985 1986 1988





Astronavi madri e statue moai, anche senza fare un bel niente, sono sempre parecchio evocative. L'ideale per uno shoot'em up degli anni Ottanta, dove ogni animazione costava parecchio in termini di risorse RAM

Osaka, tardo 1984: dalle industrie Konami emerge un nuovo sistema hardware per coin-op denominato GX400. Forte di una innovativa memoria di massa a 'bolle magnetiche', questa motherboard aveva bisogno soprattutto di un buon gioco da farci girare sopra. Scaramanticamente, i designer Konami guardano in direzione dello shooter *Scramble* (1981), che tanti soldi aveva portato alla softco nipponica. Allo scorrimento orizzontale viene aggiunto un elemento di gameplay inedito ed elegante (vedi oltre) e ci vengono buttati dentro tutti gli sprite e la grafica che ci stanno. A battezzare il tutto giunge un nome altisonante in latino, teneramente traslitterato in modo erroneo: 'Gladius', spada, diventa così *Gradius* (ma viene rinominato *Nemesis* in Europa, dove, Konami lo sa, col latino è meglio non scherzare).

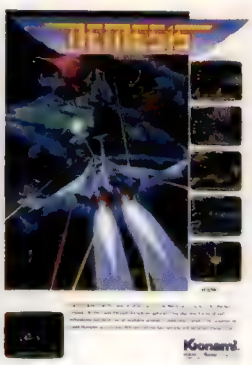
Ho fatto scalo a *Gradius*

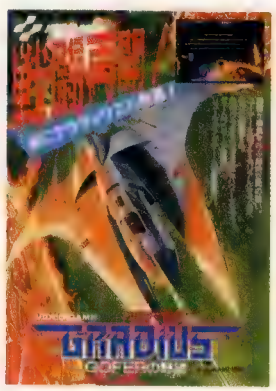
I primi cabinati raggiungono le sale giapponesi nel maggio del 1985, ed è il delirio. La novità che manda in visibilio i giocatori è la struttura ad armamento progressivo. I power-up rilasciati da certe formazioni di astronavi non forniscono armi predefinite, ma semplici 'crediti' che illuminano progressivamente le caselle a fondo schermo: un power-up può essere speso per incrementare la velocità, ma prendendone due di fila è possibile accedere a dei missili terra-aria e avanti così, in progressione: sparo doppio bidirezionale, laser, pod ausiliari (detti 'Option' o 'Multiple'), scudo protettivo. Alcuni potenziamenti possono essere selezionati più volte: ad esempio, è possibile accessoriarsi di ben quattro Option. Il bello dell'armamento progressivo è che ogni giocatore può personalizzare le proprie priorità offensive e difensive come meglio crede. Non esiste una configurazione oggettivamente perfetta, e la possibilità di operare scelte tattiche diverse in merito al proprio armamento è ciò che amplifica maggiormente la rigiocabilità di *Gradius*. Presto, la passione diviene amore: galeotta è anche la colonna sonora epica di Miki Higashino, che importa nei giochi fantascientifici un gusto romantico, proprio come John Williams aveva fatto al cinema con la partitura di 'Guerre Stellari'.

Ma c'è molto di più. Sarà per via del reiterato parlato sintetizzato che martella il giocatore ("Speed Up!", "Option!", "Destroy the core!"), o per la naturale ripetitività del genere in questione, certo è che *Gradius* diventa presto pura liturgia videoludica, un rito che *deve* essere ripetitivo per purificare, un mantra. Fioccano le conversioni per tutti i sistemi concepibili. E oltre a convertire, si plagia a destra e a manca: il celebre *Delta* per C64 (Thalamus, 1987), ma anche *Slap Fight* (Taito, 1986) o *Psycho-Nics Oscar* (Data East, 1987) senza la barra dell'armamento progressivo sarebbero *nonsense*. *Gradius*, originale e influente, è il Brian Eno degli sparatutto di metà anni Ottanta.

Ordem e progreso

Lo spin-off *Salamander* (1986) lanciato in co-marketing assieme a un OAV dello Studio Pierrot, si propone come un *Gradius* senza l'armamento progressivo: due astronavi in simultanea sullo schermo, scorrimento ora orizzontale, ora verticale, armi raccogli-e-spara. Disappunti e grattacapi nelle test location del Sol Levante, e la casa di Osaka si trova costretta ad assemblare in fretta e furia una re-release, *Life Force*, con grafica più 'gradiosa' e caselline ripristinate a fondo schermo, quasi si trattasse di un vero sequel. Quest'ultimo, invece, arriva nel 1988, quando il nuovo campione da sfidare è *R-Type* di Irem, che con quel suo pod sbarazzino ha scacciato via gli Option dai cuori dei giocatori. *Gradius II* (*Vulcan Venture* in Europa) centra l'obbiettivo su tutti i fronti. Konami si affida alla nuova scheda Twin 16 con due Motorola 68000 in parallelo più altri chip misti di contorno (Sega aveva dovuto impiegare un simile hardware per far girare *After Burner*). Questo scialo tecnologico si trasforma su schermo in pura magniloquenza, con soli da cui si ergono giganteschi serpenti di fiamma e basi Bacterion degne del





Gradius

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Gradius Team**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **Coin-op**

Salamander

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Salamander Team**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **Coin-op**

Gradius II

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Gradius Team**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **Coin-op**

Gradius: metti il progressive nello shoot'em up

1988

'Necronomicom' di Giger, mentre le astronavi inscenano veri e propri balletti sopra l'eccellente partitura musicale (non a caso, i CD con le colonne sonore della serie cominciano a vendere come il pane, in patria, e non hanno ancora smesso). Al fine di domare questo Nirvana audiovisivo, al giocatore viene concessa la scelta tra quattro diverse customizzazioni della propria navicella.

Mai dire moai

A questo punto, la grammatica della serie è già completa: gli elementi da assemblare per generare nuovi 'testi', ovvero nuovi giochi, sono oramai codificati. Lo sanno gli sviluppatori, ma soprattutto lo sanno i fan della serie, che sono vigili come non mai su eventuali tentativi di innovazione, che vengono vagliati e promossi/bocciati. Barra progressiva customizzabile? Sì, va bene. L'astronave del giocatore 2 si chiama 'Lord British'? Very otaku, promosso. Hanno tolto le statue Moai? Bocciato. *Gradius III* (1989) risente di questa pressione, e davvero non sembra aggiungere o togliere niente. Graficamente splendido come sempre, il gioco si accanisce contro il giocatore con una difficoltà esasperante: lo schermo si riempie di tanta inimicizia che vengono i 'konami di vomito', in un raro esempio di motion sickness da 2D. Ed è l'apoteosi dell'ormai intollerabile 'sindrome da armamento progressivo': se il giocatore muore, si vede riposizionare nel bel mezzo di un livello pullulante di avversari senza uno straccio di power-up.

1997

Paradiso *Parodius*

Il Gradius Team si inventa un modo geniale per sfuggire a ogni limitazione creativa, ovvero la saga parallela di *Parodius*, cominciata nel 1988 su MSX e esportata su tutti i formati dal 1990 in poi. Il sottotitolo del coin-op, "dal mito nasce la risata" è già di per sé un divertito sberleffo ai danni della seriosità di *Gradius III*, il cui sottotitolo è "dal mito nasce la leggenda". *Parodius* è il paradiso di ogni sviluppatore, dove citarsi addosso non è reato, anzi, dove l'astronave madre di *R-Type* può diventare un vascello pirata volante con la testa di gatto, dove risuonano Borodin e Caijkovskij riarrangiati in chiave rock, dove pinguini e moai-dildo possono convivere con studentesse seminude alte tre piani. Soprattutto, libertà audiovisiva significa anche possibilità di creare situazioni di gioco completamente inedite.

Davvero sembra che la creatività dei team Konami riesca a prendere il volo solo fuori dalla saga principale. Convincono i due episodi *Nemesis I* e *II* per Game Boy (1990 e 1991), stupiscono per la loro qualità gli episodi per i computer giapponesi MSX e Sharp X68000. Floppa ingiustamente il notevole *Salamander II* (1988), criticato come il predecessore per il suo armamento non progressivo. Non convince (ma è pur sempre un lodevole esperimento) *Solar Assault Gradius* (1997), impossibile trasposizione in tre dimensioni di *Gradius*, con visuale in terza persona da dietro l'astronave. Sempre nel 1997 accade però l'insperato con *Gradius Gaiden* per PSone: un lussuoso fuoriserie Japan-only che, mescolando grafica 2D con effetti 3D, può ambire allo status di *Simphony Of The Night* della situazione. Anche qualitativamente.

2000

Una Treasure per amica

Un'insicura Konami appronta un bundle *Gradius III & IV* per il lancio giapponese di PlayStation2, quasi a sottintendere che il quarto episodio, uscito nelle sale l'anno precedente, non fosse all'altezza di una release stand-alone. Percezione non del tutto errata: nel nuovo millennio, *Gradius*, come Brian Eno, non fa più tendenza. Bisogna lavorare semanticamente per farlo passare dallo status di 'trito e ritrito' a quello di 'mito e rito', magari passando il testimone a nuovi team di sviluppo. Ci riesce Mobile 21 con l'ennesimo spin-off portatile *Gradius Advance* (2002). Ci riprova, oggi, Treasure con *Gradius V*: la costola staccatasi da Konami torna all'ovile per celebrare un classico. E togliere un po' di ruggine. Ce l'avranno fatta? A pag. 108 il verdetto di **Videogiochi**. Accidenti a loro, però, non ci hanno messo i Moai...

Grafica impressionante e un'alta possibilità di customizzazione delle proprie risorse danno corpo a una delle saghe più amate di sempre, nonostante (o in virtù di?) ogni ripetitività e frustrazione

Parodius

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **MSX Parodius Team**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **MSX**

Gradius Gaiden

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **KCEJ**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **PlayStation**

Gradius III&IV

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Shoot'em up**
Piattaforma: **PlayStation2**

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Disteso sulla sabbia mi crogiolavo al sole beandomi della piattezza celebrale tipica della stagione estiva [Foto 01] fino a quando ho commesso l'errore di leggere il numero 008 della vostra/nostra rivista. La spiacevole conseguenza è stata quella di stimolare gli unici due neuroni che nella mia testa non erano ancora andati in vacanza: Dom 'il curioso' e Risp 'il saccente riciclatore di pensieri'. Indispettito, ho pensato di rifilarvi il prodotto concepito da tutto quel ronzio celebrale sperando che possiate subirne lo stesso fastidio.

"L'articolo che introduce le anteprime di **VG**008 (p.033) spiega in maniera semplice ma esauriente cosa siano i videogiochi, ossia un elemento d'intrattenimento utilizzato dagli umani per uscire dalla loro realtà ed andare in un mondo alternativo dove sperimentare nuove sensazioni che nella vita di tutti i giorni non potrebbero provare, siano esse figlie dei sogni (i mondi di *Final Fantasy*) che della realtà che pochi hanno la possibilità di vivere (pilotare un'auto da corsa). Andare 'a' con la logica conseguenza di andar via 'da'. Quale può essere il motivo di questa fuga? Io penso che potrebbe essere quello di ritrovare nei videogiochi ciò che nella vita reale manca: uno scopo certo ed inequivocabile.

"Questa mancanza è resa bene da una delle tante perle di saggezza presenti nella serie TV 'Taken'. Una di queste affermava che i ragazzi, una volta divenuti adolescenti, si ribellano ai genitori perché è proprio in quel periodo della vita che scoprono che gli adulti, prima di allora venerati come dei, non hanno la minima idea di cosa sia realmente la loro esistenza. I vecchi, nonostante l'età e l'esperienza di cui godono, continuano ad ignorare cosa ci stiano a fare su una palla di roccia rotante che circola con moto perpetuo in una parte indefinita dell'universo [Foto 02]. I ragazzi, per combattere l'ansia provocata da questa scoperta, si rifugiano nei videogiochi. Qui non trovano un sostituto della vita vera e di nessun culto, ma semplicemente il sollievo di poter compiere delle azioni irreali che paradossalmente diventano concrete grazie al contesto in cui sono eseguite. Nei videogiochi, ogni atto compiuto dal protagonista, alter ego dell'uomo, ha una ragione d'essere, sia che si tratti di impilare mattoncini colorati che di partire per salvare l'universo. Per farla breve, si può dire che gli umani usufruiscono dei videogiochi perché attraverso di loro raggiungono dei mondi irreali ma inequivocabili, resi tali dalla certezza dello scopo della loro esistenza.

"Leggendo gli articoli pubblicati nella vostra rivista si può notare quale sia l'impegno posto dagli addetti ai lavori nel rendere quei mondi sempre più credibili. Se lo sviluppo continuerà a progredire a questa velocità, presto si arriverà all'apice, ovvero all'immersione visiva e sonora totale. E poi? Cosa si farà in futuro per arricchire l'esperienza ed aumentare l'inganno? Forse s'inizierà a stimolare il senso che non è stato preso in considerazione con il dovuto rispetto, ovvero l'olfatto. Odore e videogiochi, il binomio che oggi è utilizzato solo per criticare il 'gasolitico' profumo delle pagine dell'omonima e amata rivista, sarà sfruttato per portare l'uomo là dove avrà inizio la vera epoca della realtà irreale ed alternativa.

"In concreto, la nuova tecnologia porterà diverse novità, sia positive (come conoscere finalmente il profumo caramellato di Pacman), che negative (come scoprire che anche alla seducente Lara puzza l'ascella dopo dieci ore di salti, piroette e corse a perdifiato). Aprirà la porta a nuove applicazioni come all'utilizzo dei videogiochi a scopo didattico. Con l'olfatto si potrà restituire il vero valore alle cose, come 'all'affascinante' guerra, dove il disgustoso fetore che impregnerà la stanza farà conoscere il vero volto della massima espressione dell'idiozia umana (...)"

Il ragionamento è andato avanti per delle ore, ma sono convinto che ciò che ho trascritto sia più che sufficiente a punirvi per la vostra competenza e sollecitazione al pensiero.

Vi saluto con una precisazione, forse banale e scontata, ma che mi sento di fare: a prescindere da tutto ciò che ho scritto, la mia vera opinione sul (video)giocare è che questo non abbia altro scopo se non quello d'intrattenere e di divertire al pari delle considerazioni che possono essere fatte al di fuori del suo significato sostanziale.

Maxlee

Il vacanziero Maxlee condivide una rivelazione interessante: il videogioco ha uno scopo certo ed inequivocabile laddove la vita ne sarebbe priva. Da qui il rimpianto di non essere stati forniti di un manuale alla nascita e la voglia di videogiocare per rifuggire l'ansia esistenziale che questo comporta. Ha senso? Certamente. Ma è questa una prerogativa del videogioco? Difficilmente.

Maxlee converrà sul fatto che non è solo nei videogiochi che "ogni atto compiuto dal protagonista ha una ragione d'essere". Tanto in una partita a briscola quanto in un rapporto sessuale, ogni atto compiuto dal protagonista, o dai protagonisti, ha una ragione d'essere. Ben più arduo è dare un senso a queste attività in relazione ad un presunto piano generale allestito da chi ha deciso che l'uomo debba vivere senza comprenderne la ragione (ammesso e non concesso che, di fatto, esista). Ma si sta divagando.

Quel che conta sottolineare è che il motivo della fuga individuato da Maxlee è il medesimo (nonché uno dei tanti) che muove l'uomo a 'distrarsi' con qualsiasi attività 'diversiva' o, appunto, 'divertente'. Da cosa nasce quindi l'identificazione del videogioco come veicolo di evasione privilegiato? Stabilito che la sua funzione è analoga a quella di altre attività utili a ricacciare negli abissi della coscienza la questione esistenziale, il videogioco riesce forse a soddisfare questa esigenza con maggior efficacia? La risposta, ovviamente, è in ciascuno di voi. Sentitevi liberi di usare queste pagine per esporla.

La fruizione videoludica può aumentare l'orgoglio del videogiocatore distorcendo la realtà che lo circonda?

Il videogame, converrete anche voi, è una fonte di sfida (oltre che di divertimento, è ovvio) principalmente rivolta a noi stessi. 'Riconoscimento delle nostre abilità', potremmo chiamarlo. Allora io mi chiedo: non è forse l'orgoglio di ognuno di noi che ci spinge quotidianamente a distruggere centinaia di mostri piuttosto che ad attraversare terre desolate nel tentativo di conquistarle? Il senso della sfida diviene soddisfazione. La soddisfazione ci riempie di gioia, perché abbiamo brillantemente superato il nostro personalissimo 'test di abilità videoludica' [Foto 03]. Ma ponetevi questa domanda: una persona senza orgoglio può arrivare a sfidare se stessa? Può intimamente pensare: "devo riuscire a completare quel gioco, quel maledettissimo livello deve essere mio!!"? La mia personalissima analisi mi porta a concludere che chi è privo di questo sentimento non videogioca. O, per lo meno, lo fa in maniera nettamente diversa rispetto ad un appassionato. In modo più superficiale, forse.

Ma la domanda principale è un'altra: è possibile che 'l'orgoglio da videogiocatore' venga rafforzato da una fruizione ludica continua? Pensateci bene: i videogame annullano lo status di perdente, i video-player devono essere tutti vincitori. Vincere diventa un obbligo, altrimenti non si va avanti! [Foto 04] Anche se è indiscutibile che questa 'componente' faccia parte delle strutture psichiche di ognuno di noi e dipenda da svariati fattori che non riguardano strettamente i videogiochi, è possibile che tragga ossigeno dalla fruizione di questi ultimi?

Il videogioco ti fa giocare. Ti fa vincere. La vittoria è una soddisfazione. Ci sentiamo bravi, la sicurezza verso noi stessi aumenta. L'orgoglio che proviamo dopo aver battuto l'imbattibile ci rende invulnerabili. E un'equazione che fila?

Purtroppo la vita non è così. Il virtuale è comodo, ti mette tutto su un piatto d'argento. La soluzione, anche nei videogiochi più difficili, è a portata di mano. La realtà diventa stereotipo di se stessa, si assumono gli status di 'superuomo' mentre la quotidianità brucia lentamente sotto i nostri occhi. Il videogioco diventa uno strumento per continuare a vedere

> "Gli umani usufruiscono dei videogiochi perché attraverso di loro raggiungono dei mondi irreali ma inequivocabili, resi tali dalla certezza dello scopo della loro esistenza"
>
> **Maxlee**

più in là, oltre quei valori che la società occidentale ci impone. La vita diviene videogioco.

Ma il nostro presunto 'surplus d'orgoglio' si ripercuoterà sulla realtà o rimarrà emarginato ai confini del virtuale? E nel caso di risposta affermativa, che conseguenze avrà per la psiche di ognuno di noi?

Walter 'Blue Scorpion' Sinigoi
waltersinigoi@hotmail.com

È possibile che i videogiochi 'aiutino a vivere meglio'? È una questione già affrontata e mai risolta su queste pagine. Di certo vincere l'apparentemente invincibile mette di buon umore, predispone al saluto del vicino di casa. Allo stesso modo, la sconfitta mette sul piede di guerra e può trasformare in creature vagamente intrattabili.

Può questo incidere sul proprio livello di orgoglio? Sulla stima di se stessi? Davvero dipende dall'importanza che ognuno di noi dà al videogioco. E allora la domanda diventa: quanto vale una vittoria conseguita nell'universo delle chance infinite?

Carissima redazione di Videogiochi, vi scrivo sollecitato dalla missiva di Raffaele Ariano comparsa in forum di **VG**008, nella quale asseriva che i videogiochi non sono considerati, ancora, una forma d'arte, in quanto non si sono affrancati dalla loro componente ludica.

Concettualmente non sono d'accordo con il buon Raffaele perché, a mio avviso, la componente ludica è il presupposto essenziale che contraddistingue il videogioco dagli altri media. Cosa sarebbe, infatti, il videogioco senza questa componente? Ebbene credo che un videogioco che prescinda e che si affranchi dalla componente ludica, non sia un videogioco. La bellezza del videogioco, il considerarlo arte, non può prescindere, infatti, dall'interazione che il soggetto ha nei confronti della componente ludica dello stesso.

È proprio considerare il medium nella sua interezza che ci porta a definire il videogioco come una forma d'arte. L'arte si ritrova in ogni opera umana che trasmette ai suoi fruitori dei sentimenti, delle sensazioni, un messaggio. Il videogioco fa altrettanto.

Giusto per riprendere il solito e abusato esempio, riferiamoci al capolavoro costituito dalla serie *MGS*. In tale serie, Kojima cerca di far penetrare nel cuore del videogiocatore un messaggio importante, e cioè il boicottaggio delle armi nucleari e la sfiducia in chi le possiede. Ebbene, questo messaggio sarà stato recepito da ognuno di noi in maniera contrastante, ma credo quasi nessuno obietterà sul fatto che la serie sia un capolavoro. Andando nello specifico, chi in *MGS* non si è commosso alla morte di Sniper Wolf?

Personalmente quella scena fece nascere in me sensazioni contrastanti, dalla commozione al desiderio di mettere fine alla minaccia del Metal Gear. Ma soprattutto ero incazzato e triste. Incazzato, perché avevo dovuto uccidere Sniper Wolf per andare avanti, e triste perché sapevo di aver fatto un torto ad Otacon, il mio compagno…
E tutto questo non è arte?

Nicola 'Squall84Leonheart' Puca

Il videogioco è una forma d'arte così complessa che ridurne l'analisi ai suoi singoli elementi viene quasi naturale. Eppure l'infelice tendenza a giustificarne la valenza artistica invocando a paragone le arti tradizionali (con cui il videogioco ha certamente rapporti di parentela) impedisce di focalizzarsi sulla figura d'insieme.

L'analisi del videogioco come medium autonomo è in un certo senso ostacolata dalla sua natura articolata ed eclettica, un po' cinema, un po' musica, un po' romanzo, un po' scultura, un po' pittura. É fin troppo facile cadere nel tranello di scorporarne gli elementi costitutivi per elaborarli sulla scorta di strumenti cognitivi concepiti per lo studio di altre espressioni dell'umana creatività. E da questo arrivare a dire che il videogioco è arte sulle basi della sua narrativa, delle sue visioni, delle sue sonorità.

L'interattività viene inoltre travisata come una sorta di collante, un'alternativa modalità di fruizione dei connotati artistici tradizionali che concorrono a comporre il videogioco. Un esaltatore di sapidità relativa. E allora interattività significa muovere la telecamera in *Ico*, imporre il proprio ritmo alla narrazione di *MGS2*, battere sui bonga di *Donkey Konga*.

È solo questo che fa di un videogioco un videogioco? La possibilità di incidere 'interattivamente' su forme d'espressione normalmente unidirezionali? Ci dev'essere dell'altro. C'è sicuramente dell'altro. La risposta è là fuori, evidente e beffarda eppure indistinta e inafferrabile.

Ma forse il primo passo da compiere è dare al videogioco una definizione precisa ed inequivocabile. Per capire a che gioco giochiamo. Per capire qual è la differenza fra il *Solitario* di Windows e *Ninja Gaiden*. E per capire, soprattutto, se quella differenza esiste davvero. A voi.

Voglio rispondere alla lettera di Claudio Casula apparsa sul numero di dicembre nella quale sostiene che il videogioco sarebbe "un contratto tra sviluppatori e fruitori, un accordo firmato senza righe in piccolo, chiaro e limpido". Alla fine della missiva, Claudio, alla domanda se *GTA* sia un videogioco o un videoqualcosaltro si risponde abbracciando la prima ipotesi, individuando nel titolo Rockstar "il primo passo verso l'evoluzione del medium".

Ora quello che mi chiedo è: di quale evoluzione stai parlando Claudio? Avevi colto in pieno il punto affermando che i videogiocatori non sono altro che degli esecutori del lavoro dei programmatori, per poi contraddirti chiudendo la missiva auspicando una misteriosa evoluzione che sinceramente non ho capito.

Se l'evoluzione di cui parli è la totale libertà di azione, allora forse devi spegnere la console e cercare qualcos'altro... Nel mondo reale non ci sono muri invisibili che ti impediscono di allontanarti col motoscafo da una qualsiasi Vice City per approdare in un'altra città. Nel mondo reale basta avere 200.000 euro per comprare un motoscafo e relativa benzina. Bada bene però che nel mondo reale, anche se sono un neo miliardario russo ex cassiere corrotto di Eltsin, non posso passare il fine settimana su Marte, perché la tecnologia spaziale della NASA non ci è ancora arrivata [Foto 05].

Il punto a cui voglio arrivare è che, premesso che la libertà assoluta di fare ciò che voglio non esiste nella realtà, non capisco come e perché dovrebbe garantirla un videogioco: lo scopo di quest'ultimo, lo dice il suo significato etimologico, è quello di divertire. Se una persona si diverte ad avere la sensazione di libertà offerta da *GTA*, se una persona si diverte a fare in *GTA* quello che nella realtà non potrebbe fare, il gioco in questione ha colpito nel segno. Ma il divertimento sarà sempre circoscritto da dei confini prestabiliti, esattamente come è prestabilito dalle leggi naturali che un uomo non possa campare in eterno.

Alessandro

Il confine fra videogioco e realtà si fa sempre più labile. Anzi, non è mai esistito.

Se si pensa al videogioco in termini di meccanica, di fatto risulta già indistinguibile dalla realtà. Nel suo saggio 'Lo Zero Ludico' pubblicato nella raccolta 'Per Una Cultura Dei Videogames' (Unicopli, 2002), Ivan Fulco definisce la meccanica di gioco in cinque elementi: "Stato iniziale (la situazione di gioco di partenza), Stato obiettivo (la situazione di gioco che si vuole raggiungere), Strumenti (gli elementi/azioni a disposizione del giocatore), Condizioni (le 'regole' del gioco), Pattern (gli/le elementi/azioni che il giocatore deve usare/eseguire per raggiungere il suo obiettivo)".

Ora, caro Alessandro, prova ad applicare questa 'struttura' alla vita di tutti i giorni. Non noti una completa corrispondenza di stati, strumenti, condizioni e pattern? Se hai fame (stato iniziale) e vuoi saziarti con una focaccia (stato obiettivo) devi prendere i tuoi solidi (strumenti) e darli al panettiere (condizioni) azionando il tuo braccio (pattern).

Da un punto di vista tanto micro quanto macroscopico, dall'azione più insignificante (la conquista della focaccia) a quella più drammatica (la conquista di tutto l'universo), il videogioco è già perfetta metafora della vita in termini di meccanica di base. Quella auspicata da Claudio in quel freddo dicembre del 2003 (**VG**003) era un'evoluzione in termini di apparenza piuttosto che di sostanza, pertanto consapevole dei limiti che tu lo accusi di ignorare. O forse no?

Carissimi, vi scrivo per parlare di un tema (quello della morale videoludica) che mi attanaglia da tempo, e che avete sollevato con il vostro bello speciale sul **VG**008 intitolato 'De bello ludico'.

> "Non è forse l'orgoglio di ognuno di noi che ci spinge quotidianamente a distruggere centinaia di mostri piuttosto che ad attraversare terre desolate nel tentativo di conquistarle?"
> Walter 'Blue Scorpion' Sinigoi

Non sono assolutamente contro la violenza nei videogiochi. Comprerò il nuovo *GTA* e mi divertirò ad uccidere poligoni. Ma perchè lì ci vedo una violenza traslata, gratuita, auto-ironica, innocente. Non mi pongo un problema a giocarci perchè penso che né io, né il 99,99% dei fruitori andranno in giro a sparare all'impazzata per far arrivare l'FBI o l'esercito. Insomma, di 'lupo' Liboni ce ne sono pochi, e mi pare nessuno ancora abbia tirato fuori che è stato influenzato da una partita a *GTA*.

Tuttavia ora sta impazzando il fenomeno dei war game (in questo caso direi proprio che la moda è stata imposta dall'alto) e mi sto francamente incazzando nel leggere che migliaia di persone compreranno l'esperienza definitiva del vero soldato da guerra e che ci sono tipo una dozzina di giochi sul Vietnam dove si tira il napalm sui boschi, si uccidono i "musi gialli" (naturalmente tutti uguali, quasi fossero non esseri umani, ma carne da macello), si promuove il solito razzismo, il solito superomismo, il solito richiedere al videogiocatore di cestinare il cervello e diventare una belva assatanata.

Ma questo c'è sempre stato. Ora mi pare, però, che nel momento in cui la logica della guerra è stata attaccata nelle sue fondamenta, le software house si siano imbizzarrite nella produzione di quelli che non esito a definire mezzi di controllo di massa.
Oggi, 6 agosto, esce un gioco per PC dove devi bombardare le città, alla ricerca dei terroristi e dei dittatori. Associazioni britanniche come Kidscape hanno protestato dicendo che giochi del genere incitano alla violenza e alla guerra. I produttori hanno risposto che è una "sfida patriottica entusiasmante".

Ma quello che più mi dispiace è che le riviste di settore (con le dovute eccezioni) assorbano questo clima e trasudino godimento per queste furie blastatorie. Certo, c'è sempre il Solid Snake anti-nuke, il tema del buon uso delle risorse vitali del pianeta (serie *Final Fantasy*), ma può bastare?

Per questo vi ho scritto, per chiedervi se la recente ondata di war game non manifesti una volontà di diffondere certi valori guerrafondai, e per capire quanto il videogiocatore sia poi emancipato se si lascia condizionare in questo modo.
Tristan

Più probabilmente è una mera questione di soldi. La solita questione, con il solito problema: come sollevare l'oziosa palpebra della massa sul proprio prodotto. L'evoluzione tecnologica ha permesso agli sviluppatori di apparecchiare tanto universi fantastici vieppiù credibili, quanto rappresentazioni della realtà vieppiù autentiche. E all'aumentare dell'autenticità aumenta la riconoscibilità. E all'aumentare della riconoscibilità aumentano le chance di sfondare nel mass-market. Ora, cosa è più riconoscibile oggi per il consumatore medio fra un pianeta a forma di anello abitato da alieni e la giungla del Vietnam incendiata dal napalm? A pensarci bene, è come approfittare di una licenza a costo zero piuttosto che il segnale di un piano di condizionamento delle masse.

Non ci volevo credere. Non volevo credere che la stampa generalista accusasse i videogiochi definendoli inutili. Non ci volevo proprio credere, anche se un po' lo sospettavo.

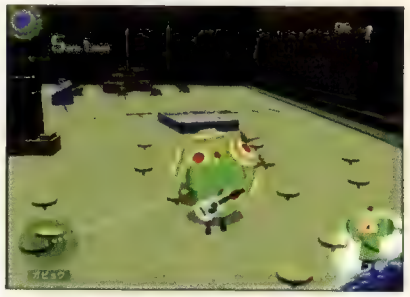
Stavo mangiando un gelato quando, passando vicino alla TV, ho avuto modo di osservare una scritta: 'Figli: perché non fate nulla?'. Sento quindi una conversazione sull'inattività dei ragazzi durante le vacanze. Pienamente d'accordo, in effetti noi giovani dovremmo muoverci un po' di più e fin qui va bene. Ma ecco che saltano fuori i videogiochi. Il classico giornalista-opinionista-spara frasi fatte (mia madre ha detto che è uno psicologo) esprime il suo parere sul nostro intrattenimento digitale preferito definendolo: "instupidimento multimediale". Proprio così. Se paragoniamo un gioco ad un buon libro non c'è dubbio che quest'ultimo sia più formativo, ma affibbiare al videogioco l'eccelsa definizione sopraccitata mi sembra ridicolo da parte di una persona che sta in TV e che dovrebbe dire cose più o meno serie.

Innanzitutto trovo in questa affermazione una superficialità spaventosa. Prima di aver espresso quello che ha espresso avrà pure giocato a qualcosa, no? Se no, la sua opinione conta meno di zero. Dubito che abbia giocato e finito *Metal Gear Solid: Sons Of Liberty* senza averci trovato una morale e delle idee concrete. […]

E poi l'instupidimento se lo crea il giocatore giocando 24 ore al giorno. Non lo 'impone' il videogioco (che pur avendo raggiunto livelli di qualità stupefacenti non provoca certo assuefazione). […] Il giornalista ha aggiunto alla sua definizione delle spiegazioni ancor più sconcertanti: nei videogiochi si fanno sempre le stesse cose. La frase si commenta da sola […].
Con questo ho finito e spero in una pubblicazione perché l'argomento mi sta davvero a cuore.
Quindi vi saluto, anche perché non trovo più le parole. Ciao.
Big BaAG aka Fagiano

C'è davvero poco da argomentare comprensibilmente iracondo Fagiano. Il gelato va mangiato in riva al mare. Come si dice: è la morte sua. La verità è che sono gli ultimi focolai di resistenza a seguito di una battaglia che il videogioco ha già vinto, come all'epoca fu vinta dalla radio (la gente non legge più!) e dal cinema (la gente non ascolta più la radio!) e dalla televisione stessa (la gente non va più al cinema!). Quella categoria di pensatori è meno popolosa di quanto il potere che la televisione conferisce loro lasci intendere. L'estinzione è alle porte. Mantenete i ranghi. Caricate i vostri DualShock.
Ma poi, "instupidimento multimediale"? Davvero, hanno ormai esaurito le cartucce.

01

02


03

04

05

"Premesso che la libertà assoluta non esiste nella realtà, non capisco come e perché dovrebbe garantirla un videogioco: lo scopo di quest'ultimo è quello di divertire"

Alessandro

OGNI MESE IN EDICOLA

T3

É una pubblicazione
future media italy
Media with passion

L'UNICA RIVISTA INTERAMENTE DEDICATA AI MIGLIORI PRODOTTI HI-TECH

Nel prossimo numero

FORZE SPECIALI AMERICANE IN VIETNAM
DOPO L'INCREDIBILE SUCCESSO DELLA VERSIONE PC
PRESTO DISPONIBILE PER PLAYSTATION 2 E XBOX

VIETCONG

PURPLE HAZE

Contiene una colonna sonora con brani originali di Iggy Pop, The Stooges, Deep Purple, Standells e molti altri artisti degli anni '60.

17 missioni scelte fra le migliori della versione PC e 2 nuove missioni esclusive per le versioni console.

Una squadra di soldati scelti da comandare facilmente grazie all'interfaccia di gioco semplificata.

Molteplici mezzi a disposizione per sconfiggere il nemico, compreso il supporto dell'aviazione.

La versione Xbox supporta il gioco online e il download di contenuti extra tramite Xbox Live.

www.vietcong.it

PlayStation.2 XBOX XBOX LIVE illusion softworks PTERODON COYOTE GATHERING

18+

© 2002-2004 Illusion Softworks a.s. Vietcong, Illusion Softworks e il logo Illusion Softworks sono marchi di Illusion Softworks a.s. Pterodon e il logo Pterodon sono marchi di Pterodon a.s. Gathering of Developers, il logo Gathering of Developers, Take-Two Interactive Software e il logo Take-Two sono marchi e/o marchi registrati di Take-Two Interactive Software. Coyote Console, Coyote Developments e i loghi Coyote sono marchi di Coyote Developments Ltd. Sviluppato da Coyote Console in collaborazione con Illusion Softworks e Pterodon. Pubblicato da Gathering of Developers. Microsoft, Xbox, Xbox Live, i loghi Live e Xbox sono marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni . "'Playstation"' e il logo "'PS Family" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment, Inc. Usa Bink Video. © 1997-2004 di RAD Game Tools, Inc. RenderWare è un marchio registrato di Canon Inc. Tutti gli altri marchi sono di

gamesradar.it
future games
Il meglio per i videogiocatori
9 771723 334000 40009
POSTE ITALIANE SPA - SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - D.L. 353/2003
(CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI